•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

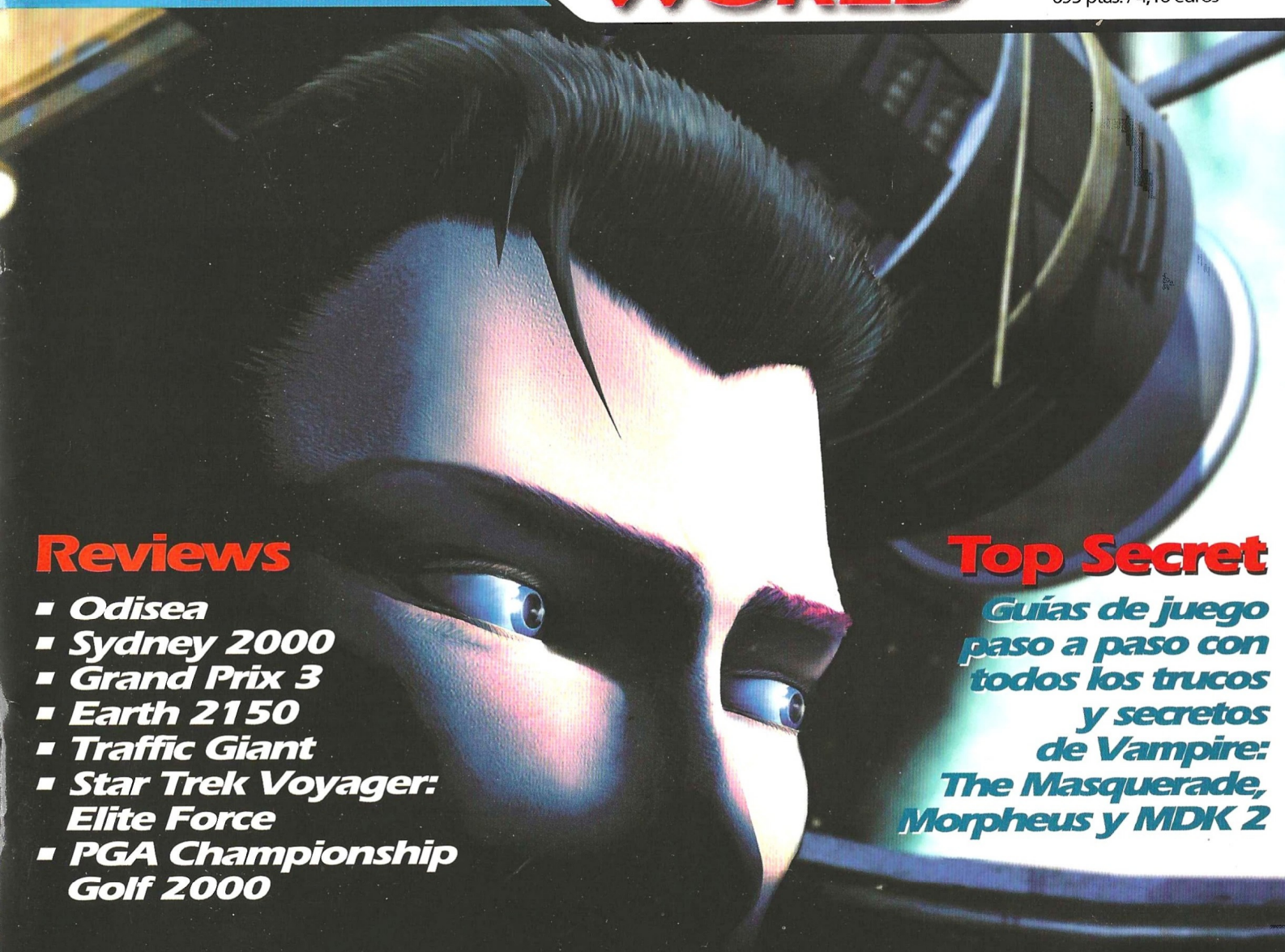
EDICION ESPAÑOLA

Top Secret Interactivo de Diablo II con la guía completa para la resolución del juego

COMPUTER GAMING WORLD

www.gamespot-es.com

Nº58 • Septiembre• 2000
695 ptas. / 4,16 euros



Reviews

- Odisea
- Sydney 2000
- Grand Prix 3
- Earth 2150
- Traffic Giant
- Star Trek Voyager: Elite Force
- PGA Championship Golf 2000

Top Secret

Guías de juego paso a paso con todos los trucos y secretos de Vampire: The Masquerade, Morpheus y MDK 2

A Sangre Fría

Puro "thriller" interactivo

américa ibérica

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

Might and Magic VIII

Day of the Destroyer™

Siente la fuerza... ¡Utiliza la magia!

- Nuevas razas a elegir, incluyendo Vampiros, Trolles, Minotauros, Elfos oscuros y Dragones.
- 6 nuevos territorios para explorar (Jadame, las llanuras de los elementos: Tierra, Aire, Fuego y Agua, y la misteriosa Llanura entre Llanuras).
- Encontrarás más de 60 criaturas nuevas con las que combatir e interactuar.
- Desarrolla nuevas destrezas, hechizos y habilidades especiales según tu banda de criaturas vaya aumentando su poder.

Textos de pantalla en castellano

PC CD ROM

3DO™

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

Virgin INTERactive

© 2000 La compañía 3DO. Todos los derechos reservados. Might & Magic VIII: Day of the Destroyer, y sus respectivos logotipos, son marcas registradas de la compañía 3DO en USA y otros países. Todas las demás marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactor Jefe:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Alfredo Biurrun, Jose Luis Coto, Mariano Tortosa, Mariano Gómez
Diseño: Fernando de Miguel
Producción:
Juan Francisco Larramendi
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad
VIA Publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefa Publicidad Cataluña: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es
Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Swapoo, nuestro Napster particular

Se veía venir: la pequeña revolución que ha supuesto para el mundo de la música la aparición del formato MP3, y más directamente, la convulsión que conllevó la amplia difusión del sistema Napster –que permite compartir con todos los usuarios de la Red este tipo de ficheros–, empieza a tener su propio reflejo en el mundo de los videojuegos, siendo la punta de lanza en este momento la creación de un sistema similar a Napster, llamado Swapoo.

De momento este sistema afecta especialmente al mundo de las consolas, ya que están siendo los juegos de Game Boy, Dreamcast, Playstation, Nintendo 64 y otros sistemas los que más fácilmente se ajustan a las características de intercambio de este sistema. Sin embargo, no nos engañemos: antes o después habrá un sistema parecido pensado para los usuarios de PC. Ni siquiera la gran cantidad de megas que ocupa un juego de ordenador será un obstáculo para que esto se lleve a cabo: en primer lugar, es posible que mediante sofisticados mecanismos de compresión este handicap se solvente –por lo menos en parte– y por otra parte, siendo realistas, a medida que se abaratan las tarifas de conexión y se mejora la velocidad, este problema dejará de serlo. Prueba de ello es por ejemplo el hecho de que estén ciculando copias piratas de ciertas películas (Matrix, por ejemplo, ha batido todos los récords en este sentido), que los internautas se descargan pese a que en algunos casos estos ficheros alcanzan fácilmente los 600 megas.

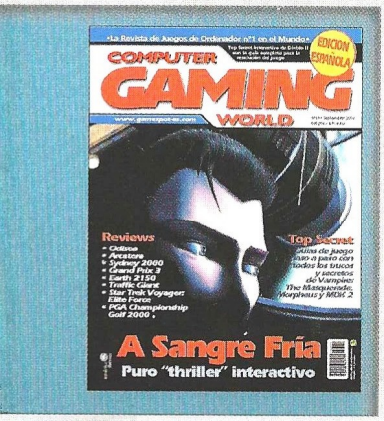
La industria tendrá que reaccionar ante este fenómeno, y de hecho ya lo está haciendo; el combate, principalmente, está siendo librado por Sega, que ha tomado cartas en el asunto Swapoo con las mismas intenciones que la industria de la música adoptó con Napster: lisa y llanamente, llevar el caso a los tribunales para conseguir el cese de su actividad. Es conveniente recordar, eso sí, que aunque Napster haya perdido su primera batalla legal, sí ha conseguido eludir su cierre, haciendo uso de su derecho a recurrir la sentencia del juicio.

Sin embargo, y el sector de los videojuegos tiene ya una amplia experiencia en estos temas –baste pensar si no en el peliagudo asunto de la piratería– las soluciones legales nunca son suficientes para erradicar estos fenómenos. Si se cierra un sitio se abrirá otro, si desaparecen Swapoo o Napster surgirán otros sistemas, y en definitiva siempre estarán ahí los vacíos legales y esas eternas dudas acerca de si "compartir ficheros" es un delito de piratería o si hacerse "copias de seguridad" de los juegos también lo es.

De momento lo cierto es que parece que la industria de la música, consciente de que ha perdido la batalla contra el MP3, está aplicando el lema "si no puedes vencerlos, únete a ellos", y está comenzando a explotar comercialmente este sistema. Por otra parte no quería dejar de lanzar una reflexión acerca de los datos de un estudio que he leído recientemente: los usuarios que poseen e intercambian ficheros MP3 son los que más música compran en sus diferentes formatos . No es casualidad, y estoy convencido que en el mundo de los juegos pasa algo parecido...

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com



En portada:

Después de cautivar –gracias a las dos entregas de Broken Sword– a los muchos aficionados a las aventuras gráficas que hay en nuestro país, Revolution, la compañía comandada por Charles Cecil vuelve a la carga con un fascinante título, con elevadas dosis de acción en su desarrollo. Estamos hablando de A Sangre Fría, el juego que ocupa este mes nuestra portada.

Odisea: La Búsqueda de Ulises

Star Trek Voyager: Elite Force

Grand Prix 3

AVENTURA/ROL

Odisea: La Búsqueda de Ulises 46

Cántame Musa, dime del hábil varón... Odisea es una verdadera delicia. Una reconstrucción del mundo de la Antigüedad que supera con creces todas las previsiones de calidad y jugabilidad. El diseño de sus decorados, la profundidad de su guión y la música, son excepcionales. Homero se sentiría orgulloso.

Arcatera: La Hermandad Oscura 50

Querer y no poder. La Hermandad Oscura es un culto satánico que pretende hacerse con el poder en la ciudad de Senora, habitada básicamente por ladrones y gentes infelices. El protagonista se encaminará hacia Senora en busca de la felicidad, pero al llegar las cosas no son lo que parecen.

Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death 52

Poco más. Esta extensión contiene el juego original completo, además de una nueva serie de campañas y escenarios dispuestos para hacer que todo sea un poco diferente. El problema de esta edición es que está en inglés y necesitarás hablar el idioma para entenderla.

ESTRATEGIA

Earth 2150 54

Campo de batalla: la Tierra. Que la estrategia en tiempo real es uno de los más apetecibles géneros en el mundo de los juegos para PC, no es nada nuevo. Así como pocas novedades presentan los juegos que a éste género se van incorporando. Pero la ausencia de novedades no implica la de las mejoras y este juego es uno de los ejemplos más recientes.

Traffic Giant 56

Concejal por un día. El ordenamiento del tráfico urbano es uno de los problemas más graves a los que se enfrentan día a día las autoridades de nuestras ciudades. Esta vez la responsabilidad ha recaído sobre tus hombros. Es una pesada carga, pero ¿serás capaz de soportarla?

Star Trek Conquest Online 58

Un sacadineros interactivo. Volvemos a las andadas. A pesar de que las últimas entregas de juegos basados en la famosa saga de televisión, habían conseguido sacar esa espina que teníamos clavada casi desde el comienzo de los tiempos, esta vez no cabe duda alguna acerca de sus "cualidades"

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

ACCION

Star Trek Voyager Elite Force 60

Más que Siete de Nueve. Si eres un fan de Star Trek, si te gustó jugar Half-Life, y si eres un amante de la acción en su estado más puro, aquí tienes uno de los mejores ejemplos de entre todos los que puedes encontrar en el mercado. Aunque la mediocridad reina en el juego de estrategia que comentamos tambiénen nuestra revista, este de acción no defrauda a propios ni a extraños.

Ka'Roo 64

¡A golpe de infarto! Se trata de un título humilde que apareció de repente en nuestra redacción. A los pocos minutos de juego había conseguido acaparar la atención de nuestro equipo. Sencillo, jugable, adictivo y muy divertido, este simpático juego de acción os traerá de cabeza. ¿El protagonista? Un canguro especial...

Wacky Races 66

Locos antológicos. Para la gente que no cumple años, este es un momento de felicitaciones. Los famosos protagonistas de la increíble serie de dibujos animados "Las carreras de los Autos Locos", se atreven a incorporar sus desatinos en nuestro PC, gracias a la divertida versión de sus aventuras en forma de juego. Esta vez, no tendremos excusa para disfrutar tanto humor.

DEPORTES

Sydney 2000 68

Pobre teclado. De entre todas las disciplinas deportivas representadas en unos juegos olímpicos como los que se celebrarán en la capital australiana, doce serán las disciplinas que estarán representadas en este emulador deportivo. Muchos retos y competidores que estarán a la altura de las circunstancias, serán los elementos más destacables de este título.

PGA Championship Golf 2000 72

Hoyo en uno. Con unas calidades de excepción, y directamente desde el frescor de los campos de golf, esta nueva versión que presentamos ofrece todas las ventajas, sin los inconvenientes, de un buen partido de golf. Como es natural, las calidades y resoluciones, son magníficas. El posicionamiento de las cámaras es muy oportuno para el juego.

SIMULACION

Grand Prix 3 74

El regreso del campeón. Cuando apareció la segunda parte de este simulador de carreras de coches, no podía creerse que hubiera posibilidad de mejorar lo, entonces, insuperable, pero lo cierto es que esta tercera entrega ha conseguido superar el alto listón impuesto por la secuela que le precedió.

Search and Rescue 2 78

Ángeles de la guarda. Es como los Vigilantes de la Playa, pero en lo que se refiere a l rescate aéreo. Allí donde las dificultades aparezcan, el Servicio de Rescate Aéreo entra en acción. Esta vez te apoyará un equipo que estará bajo tus órdenes. ¿Sabrás responder?

Tachyon: The Fringe 80

Ash viaja a las estrellas. Muy parecido a los demás simuladores de combate espacial, este interesante juego repleto de acción en su más puro estado, nos ofrece la posibilidad de adentrarnos en las profundidades de un espacio interestelar repleto de enemigos. ¿Misiones? ¡Muchas y muy variadas!

secciones

8 Léeme.bat

Muchas y muy variadas son las noticias con que os informamos en este número. A lo largo del mes hemos ido recavando para vosotros las informaciones más interesantes que han ido sucediéndose en el mundo de los juegos para PC. Esperamos que las disfrutéis.

10 Interfaz

Hemos seleccionado, de entre todas las consultas recibidas, aquellas que nos han parecido más interesantes para solucionar vuestros problemas. Este mes destacamos algunas referidas sobre todo a hardware compatible con vuestros ordenadores.

12 Hardware

Game Pad Max Fire G-09D Force, que no es ni más ni menos que un acercamiento del PC al mundo de las consolas, y Mini Wheel Mouse, lo último en cuanto a ratones, son las dos novedades que os presentamos esta vez. Esperamos que disfrutéis con ellas.

15 Zona Alfa

Cinco de entre todas las novedades más esperadas en los últimos meses, están a la cabeza de nuestros reportajes referidos a juegos. Esta zona, como ya sabéis, es una de las más novedosas porque aproximan a todos los lectores lo que será el futuro del ocio informático este año.

25 Zona Beta

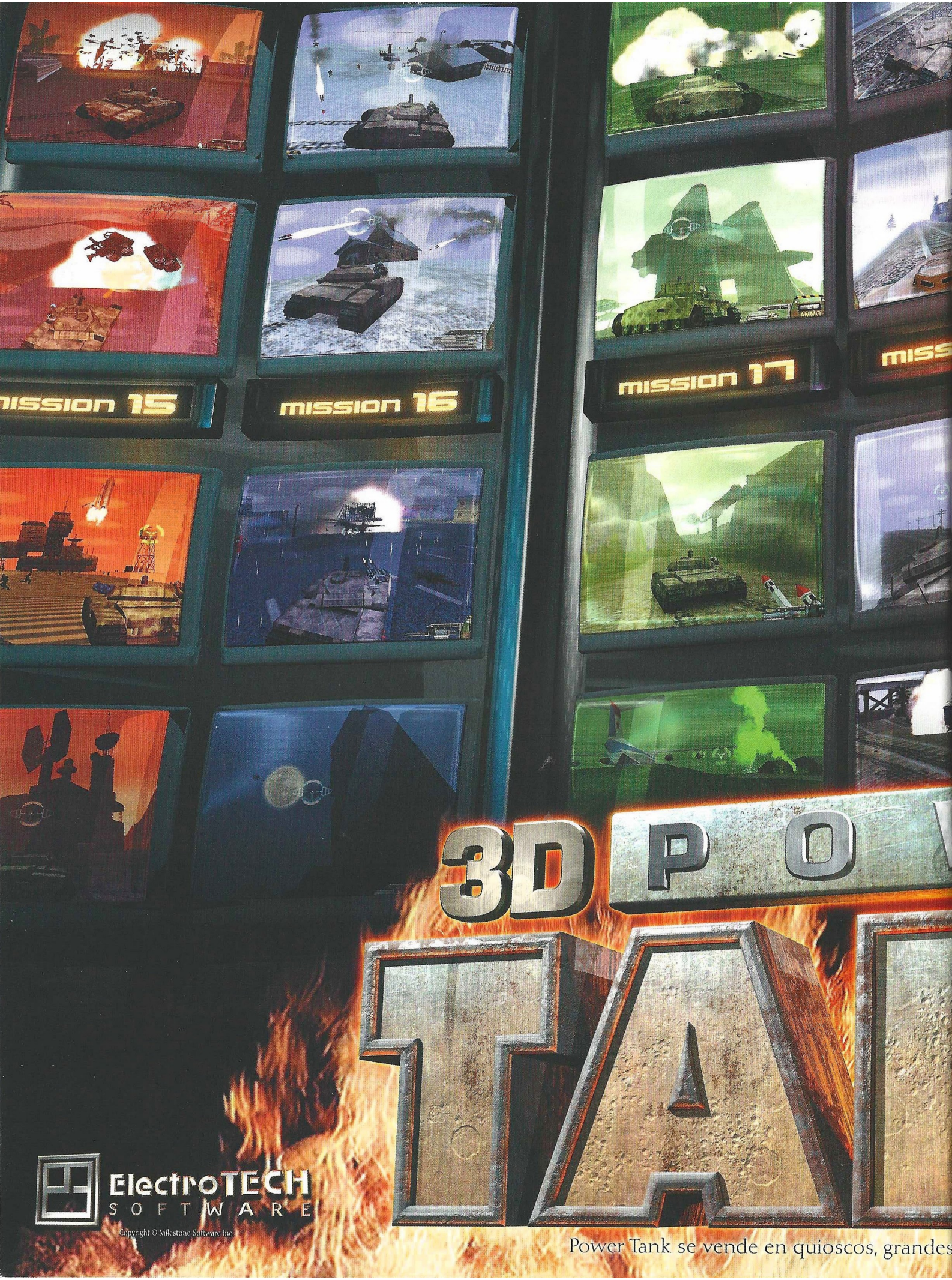
A la cabeza de la sección se encuentra la tercera parte de Resident Evil. Pero no es ésta la única novedad que tenemos preparada para vosotros. Más de una quincena de nuevos juegos que están a punto de salir al mercado se encuentran en nuestro punto de mira. ¡Espera y verás!

82 Top Secret

La esperada solución de Vampire, un MDK 2 repleto de acción trepidante y la perspectiva más nueva y completa de Morpheus, son las tres soluciones impresas que os ofrecemos este mes. Para muchos serán el fin de sus pesadillas.

130 Top CGW

Vuestros votos mensuales son los que configuran la lista del Top para todos los productos que se encuentran actualmente en el mercado. Gracias a vuestra participación podemos configurarla todos los meses pudiendo, además, saberos ganadores de suculentos premios.


mission 15
mission 16
mission 17
3D P O
TA
ElectroTECH
SOFTWARE
Copyright © Milestone Software Inc.
Power Tank se vende en quioscos, grandes

MISSION 19
MISSION 20
W E R
LANZAMIENTO INMINENTE
2.995
2.995 pesetas / 18 euros
PC · CD-ROM
MANUAL · TEXTOS · VOCES
CASTELLANO
FX
INTERACTIVE
www.fxplanet.com
almacenes y tiendas de informática

Alien Vs. Predator 2 a la vista

Todo el mundo sabe que Alien Vs. Predator es uno de los mejores "shooters" que se han programado en los últimos años. Las mayor virtud de este juego era, además de poder seleccionar a tres personajes diferentes –un marine, un alien y un depredador– la claustrofobia que generaban todos sus escenarios, llenos de largos y oscuros pasillos, era algo que hasta el momento no se había experimentado en un juego de características similares. Los efectos sonoros también ayudaban a que el jugador estuviese en un estado de alerta constante, llegando a perder los nervios en más de una ocasión. La verdad es que el juego tenía una ligera pega, y no era otra que la dificultad en sí.

En esta ocasión, ese será uno de los aspectos mejorados, ya que entre otras muchas cosas habrá más escenarios abiertos, tales como hangares y zonas mejor iluminadas, por lo que no será tan frustrante encontrar al enemigo.

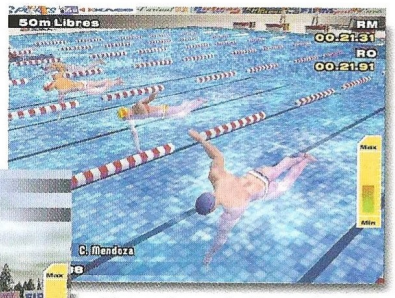
De la programación del juego se está encargando Monolith, y aunque no quiere dar demasiada información por el momento, se especula que está empleando una versión avanzada del motor gráfico LithTech, el mismo que se está empleando para No One Lives Forever.

También se comenta que, dentro de cada personaje, habrá algunas variaciones. Esto quiere decir que, además de los personajes habituales, contaremos con unas versiones más avanzadas de estos, que si bien se prevé serán más lentas, ofrecerán mucha más resistencia de cara a los ataques enemigos. Aparte de esto no hay mucho más, y el lanzamiento del juego podría estar previsto para finales de este año o para primeros del que viene. En cualquier caso, Alien Vs. Predator 2 será un juego a tener muy en cuenta.

Extensiones para PC Fútbol 2000 y PC Atletismo 2000

Como era de esperar, Dinamic ha puesto a la venta las pertinentes extensiones para dos de sus juegos de mayor éxito. Se trata de PC Fútbol 2000 y PC Atletismo 2000, dos de los mejores títulos deportivos programados en nuestro país. Con la extensión de PC Fútbol, podremos actualizar de un modo rápido y sencillo todos los datos de la liga a la temporada 2000/2001, como los fichajes, los traspasos y todas las novedades que han surgido durante el descanso liguero. De este modo, muchos podrán ver entre las filas de su equipo a jugadores como, por ejemplo, Figo en el Real Madrid o Petit en el F.C. Barcelona. Sin lugar a dudas, una extensión necesaria para todo buen seguidor del fútbol.

La extensión de PC Atletismo 2000 dará al jugador unas posibilidades similares, aunque bien es cierto que viene cargada de novedades muy interesantes.

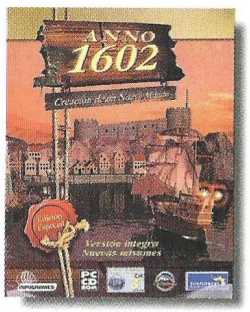


Entre las más llamativas están, como no, las nuevas pruebas, entre las que podremos encontrar natación, halterofilia o tiro al blanco. Las pruebas las disputaremos en tres nuevos entornos y habrá ocho nuevos estadios en los que participar. En las pruebas que se disputen y terminen con un desenlace no demasiado claro, se realizará la conocida prueba del "Photofinish", con la que será mucho más sencillo saber quién ha ganado la prueba.

Una de las mayores pegas del juego original era la no posibilidad de redefinir el teclado para jugar con el sistema tradicional. Ahora podremos hacerlo o, si queremos, emplear un joypad, dando al juego una visión mucho más Arcade

Como veis las novedades son muchas en ambas extensiones, lo que las hace casi obligatorias para los que posean el juego original.

Edición especial de Anno 1602



Anno 1602, uno de los juegos de estrategia más entretenidos, cuenta desde este momento con una edición especial destinada a todos aquellos que no posean el juego original. El juego, que es originario de Alemania, nos propone crear un nuevo mundo en un archipiélago virgen, al que aún no ha llegado la civilización.

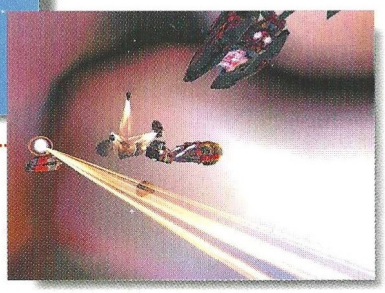
Las principales características de este juego son, por ejemplo, la posibilidad de practicar en cinco tutoriales distintos, más de setecientas islas con distintas topografías, más de treinta profesiones diferentes, noventa construcciones arquitectónicas distintas y un editor de mapas muy fácil de usar, con el que incluso se pueden crear guiones para juegos de uno o más jugadores.

Ésta edición especial cuenta con nuevas misiones, lo que es ya de por sí un aliciente para los que no posean el juego original y estuvieran pensando en adquirirlo.

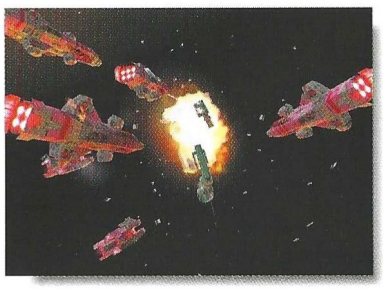
Primer Salón Internacional del Videojuego en Barcelona

Alrededor del mundo hay varias ferias importantes dedicadas al sector de los videojuegos, siendo el E3 de Los Angeles y el ECTS de Londres las más importantes de todas ellas.Como primicia absoluta, el próximo mes de octubre, entre los días 26 y 29, se celebrará en Barcelona el "Primer Salón Internacional del Videojuego", en el que se podrán ver las novedades más recientes del sector, así como campeonatos, exhibiciones, actividades de animación y jornadas técnicas.

Será la mejor ocasión de los usuarios españoles para asistir a un evento de estas dimensiones.



La expansión del aclamado Homeworld lista



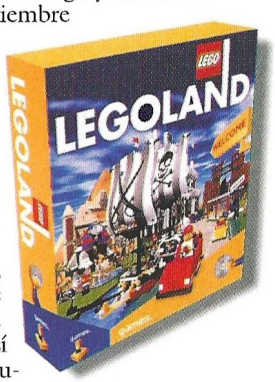
El por muchos considerado mejor juego de estrategia en tiempo real, ya tiene lista su expansión para el mercado español. Se trata de Homeworld: Cataclysm, una expansión con la que podremos jugar diecisiete nuevas misiones y construir nuevas unidades de combate y transporte.

La expansión oficial cuenta con el extraordinario entorno gráfico del que hizo gala la versión original, aunque es bastante posible que ahora dispongamos de una mayor variedad de ángulos de cámara para observar la acción.

El interfaz ha sido redefinido en su práctica totalidad, de modo que nos encontraremos con un juego más intuitivo y sencillo de jugar. Lógicamente, será posible enfrentarse a otras personas a través de Internet o red, lo que hará que el juego sea mucho más largo y divertido.

Si posees el original, a partir de septiembre puedes adquirir esta expansión.

Novedades de LEGO



LEGO, famosa por sus juego de bloques de construcción, presenta algunas de las novedades que ofrecerá al usuario en los próximos meses.

Empecemos con LEGO Mindstorm, unos fantásticos robots inteligentes que tendremos que construir nosotros mismos.

Estos "seres", capaces de pensar por sí mismos después de que les hayamos introducido algo de información, incorporan ahora una cámara de vídeo creada por Logitech y LEGO Company para que se la incorporemos y ver a través de un monitor lo que ellos ven en ese momento, como si se tratase de una cámara móvil a control remoto.

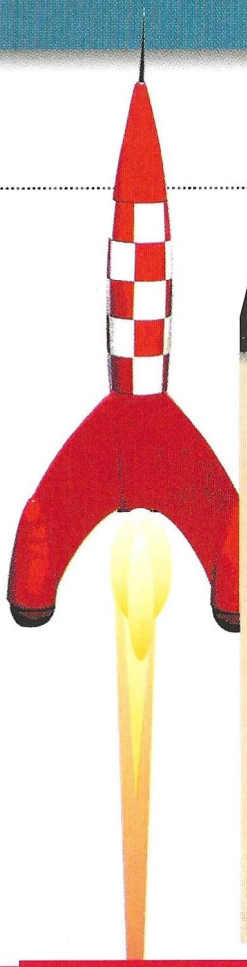
También encontramos LEGOLAND, un programa para ordenador con el que podremos gestionar los típicos parques de LEGO de una manera sencilla y didáctica. Ésta aplicación está destinada para niños de a partir de 6 años.

Blizzard apuesta por el Mac

Los usuarios de Mac están de enhorabuena. Blizzard Entertainment acaba de anunciar que Warcraft 3 estará disponible en breve para estos ordenadores. El juego, que promete ser uno de los mejores de estrategia que han aparecido en los últimos años para PC, permitirá, entre otras muchas cosas, seleccionar cuatro razas diferentes y emplear infinidad de armas y herramientas, todo ello bajo un entorno 3D realmente bueno.

El anuncio de su programación se ha debido, probablemente, al éxito alcanzado por Diablo II en este sistema, que se ha convertido en el juego más vendido de los últimos años para Mac.

Una gran noticia para los usuarios de los ordenadores de Apple, simpre faltos de juegos que echarse a la boca.



Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
American McGee's Alice Electronic Arts	12/00
Battle Isle: The Andosia War Blue Byte	10/00
Battle of Britain Rowan	11/00
Dragon's Lair 3D Blue Byte	04/01
Echelon Bethesda	12/00
Empire Earth Sierra	07/01
IHRA Drag Racing Bethesda	11/00
Max Payne G.O.D	02/01
Republic: The Revolution Eidos	04/01
Sea Dogs Bethesda	11/00

Teletipo

Eidos acaba de anunciar que Thief, el juego en el que encarnamos a un ladrón, contará con una tercera entrega.

Hay rumores en Internet que indican que Half Life podría contar con una versión cinematográfica. Se especula con que Sierra está negociando con Warner Bros. y con Paramount Pictures.

El rodaje de Tomb Raider: The Movie ha comenzado en los estudios Pinewood de Londres. Como ya sabéis, será Angelina Jolie la encargada de dar vida a la incombustible Lara Croft. Por cierto, se confirma que para este mismo año habrá un Tomb Raider V.

Electronics Arts ha anunciado que Chris Vrenna –antiguo batería de la banda Nine Inch Nails– compondrá la música para American McGee's Alice.

LucasArts ha anunciado que ha comenzado a trabajar en un juego de rol inspirado en el universo Star Wars.

Hola amigos: tengo el juego Drácula: La Resurrección, y estoy atascado en el puzzle final del juego sin poder avanzar. Me encuentro en una de las salas del castillo en donde encuentro un reloj de pie negro y un mapa sobre el cual puedo poner el amuleto del dragón que encontré en el cementerio. ¿Cómo puedo continuar? Es que no sé qué hacer con todo esto. ¿Falta mucho para terminar el juego?

***Roberto Falcón.** Galdakao (Vizcaya)*

Por lo que nos cuentas, creemos que estás en la biblioteca. Abre la esfera del reloj para darle cuerda con la llave que está junto al mecanismo musical dentro del huevo de oro. Las agujas del reloj girarán y el retrato de Vlad en el árbol genealógico que se encuentra en el interior del buró también. Ahí debes poner el medallón de oro de la orden del Dragón. Los cursores del globo terráqueo se moverán después que las agujas del reloj lo hayan hecho cerca de la Medianoche.

Nos comentas también que existe un mapa en la sala. Verás: en la mesa tienes que mover el pequeño globo terráqueo para que el pergamino que pisa se enrolle. Descubrirá una carta astral de la constelación del Dragón. Si colocas el anillo del dragón en la carta astral, hacia la esquina inferior izquierda, verás que la garra de la pata se corresponde con 40º y la de la mano con 25º, la primera cifra en azul y la segunda en rojo. Tendrás que ir al gran globo terráqueo y ajustar en los indicadores que se encuentran en las esquinas superiores de la pantalla de juego, las coordenadas mencionadas anteriormente.

Estimados amigos de Computer Gaming World: he estado siguiendo vuestras instrucciones para terminar el juego Versalles. Me encuentro en el Acto IV y tengo muchas dificultades con la caja fuerte. No puedo abrirla a pesar de tener todo lo necesario para ello, como dice la solución. ¿Aparte de las fechas necesito algo más?¡Es que la cerradura no se abre cuando introduzco lo que se supone que es la combinación!

***Marta Coll.** Correo Electrónico*

Tienes que escuchar la conversación de los nobles para averiguar la fecha de la batalla de la que están hablando. Comprueba luego las del techo. Hemos comprobado todas las fechas y creemos que es posible que exista un error en la que se refiere a 1.764 porque puede que se trate de 1.674

Amigos de CGW. Me acabo de comprar un Pentium III a 600 MHz, con 128 Mb de RAM y una tarjeta Voodoo 5 5500, pero al intentar jugar algunos juegos, la pantalla se queda en negro y no puedo ejecutarlos por encima de una resolución de 600x400. Tan sólo los juegos que no requerían tarjeta aceleradora funcionan perfectamente. En la tienda en donde la compré me dijeron que, como es muy nueva, me bajase los drivers de Internet, pero no he podido hacerlo. En sistema me dice que AGP no disponible.¿Qué me aconsejáis?¿Ha sido una buena compra la tarjeta?

***Alberto Rodríguez.** Vigo (Pontevedra)*

El bus AGP (Accelerated Graphics Port) está pensado solo para tarjetas gráficas. Tendrás que mirar en la BIOS de configuración de tu placa base si ésta tiene un bus AGP, y si lo tiene, a qué velocidad está configurado. Si es posible modificar la configuración, hacerla para que soporte tu Voodoo. En cualquier caso se trata de una cuestión técnica difícil de resolver con los datos que nos aportas. En la tienda en donde compraste el ordenador podrán decirte si tu placa base soporta la tarjeta. Antes de comprar una tarjeta gráfica, deberíamos contar con el asesoramiento de un experto técnico que nos asesore para la compra teniendo en cuenta las características de nuestra placa base. Hoy en día la compatibilidad de los distintos dispositivos de hardware que componen un ordenador es muy alta, no obstante, si nos asesoramos antes, será mejor, ya que evitaremos este tipo de problemas. En cuanto a si la compra es buena, la tarjeta como tal es bastante buena.

Es la primera vez que os hago una pregunta y mi duda es la siguiente: tengo un Pentium II 233 MMX, con 32 Mb de RAM. Tiene dos años y ahora comienzo a tener problemas para disfrutar algunos juegos por lo que he decidido ampliarlo. Había pensado ampliar el procesador a un 500 MHz o más, poniendo una nueva placa base y unas 32 Mb más de RAM. ¿Podéis aconsejarme otra ampliación para que, sin gastarme mucho dinero me siga sirviendo el ordenador unos años más?

***Juan Protasio.** Barcelona*

Te será más rentable ampliar a Pentium III, porque las operaciones de cálculo en 3D que soporta este microprocesador, sirven para complementar las carencias de las tarjetas gráficas. Como no sabemos cuál tienes instalada en tu ordenador, creemos que ésta es la mejor opción. Con 64 Mb de RAM, tienes bastante para soportar los requisitos de casi todos los juegos que existen actualmente. Al no decirnos qué tipo de tarjeta gráfica tienes, ni si tu placa base dispone de un bus AGP, por el momento no podemos arriesgarnos a darte ninguna recomendación más.

Amigos de CGW. Me gustaría saber si existe alguna compañía que cree juegos y esté trabajando en uno de ciclismo en donde pudiera pedalearse, tener más dificultad al subir los puertos, e incluso obtener algún periférico con forma de pedales, como el caso de los volantes para coches, pero en pedales para disfrutar mejor este juego de ciclismo.

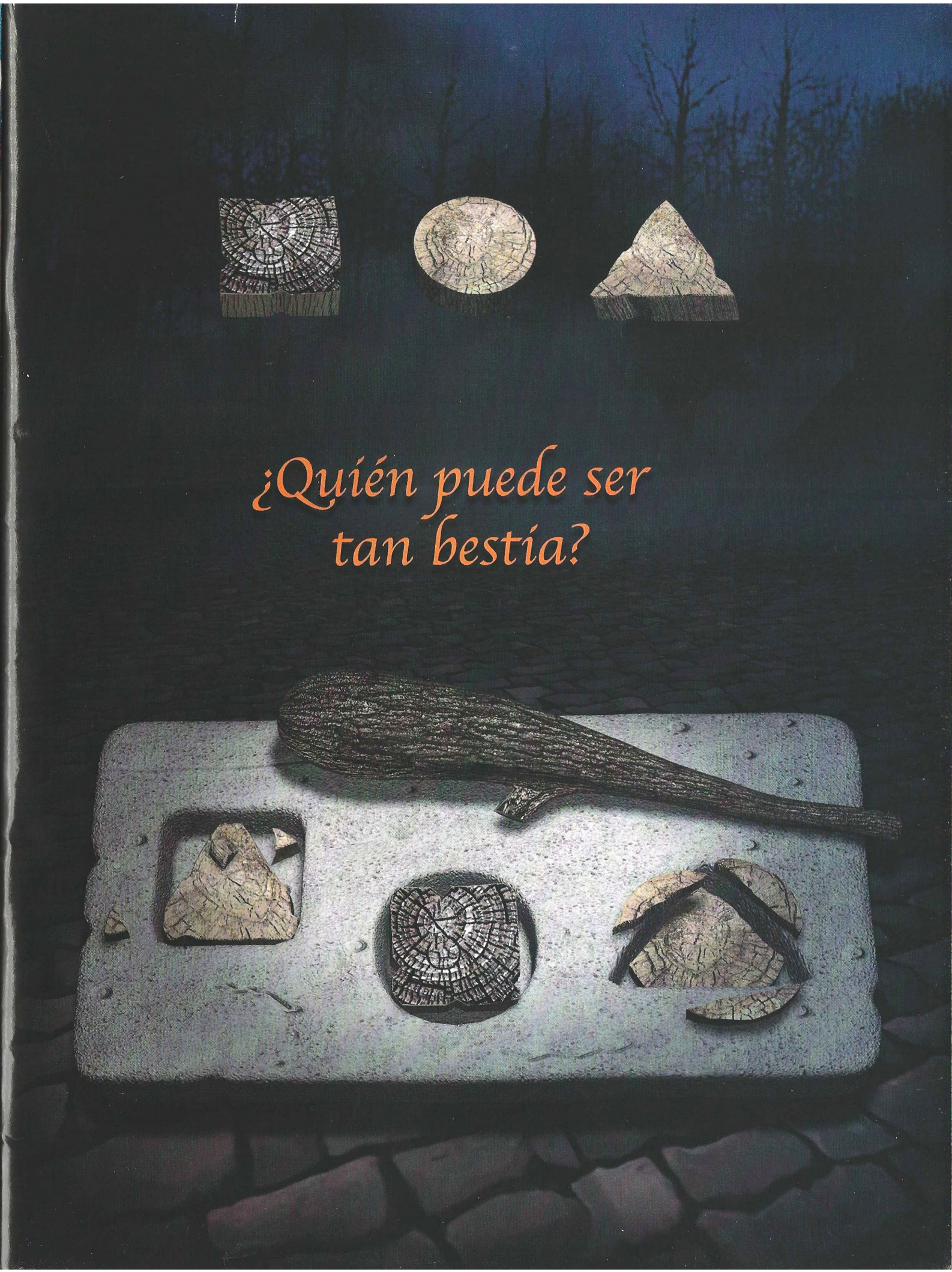
***Francisco Díaz.** Lucena (Córdoba)*

En el número 52 de marzo de 2000, encontrarás un reportaje acerca de la compañía Dinamic, que se encuentra en estos momentos trabajando sobre la elaboración de un juego destinado especialmente para los amantes del ciclismo. Es lo único que conocemos hasta el día de hoy. Probablemente el nombre que se le da en el reportaje al juego "PC Ciclismo" no sea el definitivo, pero le auguramos un buen futuro. En cuanto al tema de los periféricos con forma de pedales... sería envidiable, pero no conocemos la existencia de ninguno para PC.

Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com


¿Quién puede ser
tan bestia?

Hard-ware

Game Pad Max Fire G-09D Force

Si eres de esas personas a las que le gustan las consolas por la facilidad con la que se juega, no debes perder de vista este nuevo pad, ideal para jugar sin complicaciones.

7,5

Game Pad Max Fire G-09D Force

Precio: 6.750
Fabricante: Genius
Pros: Un pad de control muy completo, fácil de usar y con un precio realmente asequible para cualquier bolsillo.
Contras: Da la sensación de ser frágil, corriendo el riesgo de que se estropee en un corto periodo de tiempo.

Juego ininterrumpido

Si en algo aventajan las consolas a los ordenadores es en la facilidad con la que se juega con estas, sin necesidad de complicadas instalaciones ni extrañas configuraciones de los periféricos.

La verdad es que existen una gran cantidad de pads de este tipo para PC, pero muy pocos de ellos cuentan con algo que este tiene: Force Feedback.

Está claro que emplear un periférico para jugar, ya sea un pad o un volante, es mucho más divertido y realista si éste cuenta además con vibración, por lo que ya es habitual encontrar muchos periféricos de este tipo y a muy buen precio, como es el caso del que nos ocupa.

Se trata de un pad de control que dispone de 10 botones programables, 6 de ellos de uso activo y 4 más de fácil acceso para los juegos que requieran funciones especiales.

La forma de boomerang con la que cuenta el pad MaxFire lo hace especialmente cómodo e idóneo para cualquier tamaño de mano. Además de la cruceta de control, este periférico cuenta con una palanca analógica situada en la parte inferior izquierda, lo que lo hace también muy recomendable para, por ejemplo, juegos de conducción y plataformas 3D.

El único fallo que se aprecia en el Game Pad MaxFire es la resistencia con la que cuenta, haciendo que, en caso de no cuidarlo bien, se estropee rápidamente, sobre todo la cruceta de control. Por lo demás es un pad altamente recomendable, y como ya hemos dicho, a un precio absolutamente revolucionario.

El MaxFire está distribuido en España por UMD

Mini Wheel Mouse

Todo el mundo sabe que un ratón es algo fundamental hoy por hoy. Muchas de las cosas que hacemos con el ordenador, por no decir todas, lo requieren. Si estás pensando en adquirir uno nuevo, éste te puede interesar.

7,1

Mini Wheel Mouse

Precio: 4.990
Fabricante: Logitech
Pros: El tamaño lo hace idóneo para algunos usuarios, sobre todo para los que utilizan ordenadores portátiles.
Contras: No existen demasiadas diferencias con los ratones normales, a excepción del tamaño y de la longitud del cable.

El más pequeño

Ya sea para jugar o para las tareas cotidianas, el ratón es una herramienta fundamental en cualquier ordenador, haciendo imposible trabajar sin no se dispone de uno. En el terreno de los videojuegos también es muy importante, sobre todo para los juegos de estrategia o los "shooters" en primera persona, siendo mucho más cómodo que emplear el teclado.

En esta ocasión, el ratón que nos ofrece Logitech no cuenta con ninguna opción nueva en lo que a tecnología se refiere, pero aporta algo bastante novedoso: su tamaño.

Es un ratón como otro cualquiera, que cuenta con dos botones más una rueda central para hacer más como el navegar por Internet.

Pero el tamaño del ratón ha sido reducido en un 20% respecto al resto, y ha sido ideado especialmente para las personas que utilizan ordenadores portátiles, así como para los niños y para los que tienen las manos algo más pequeñas de lo considerado como normal.

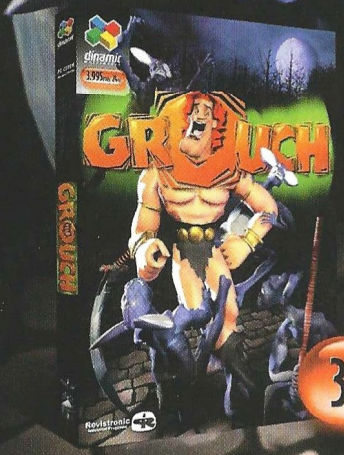
El cable también se ha reducido en un 80% para evitar enredos, aunque también se comercializa con una extensión para ofrecer al usuario la máxima comodidad posible.

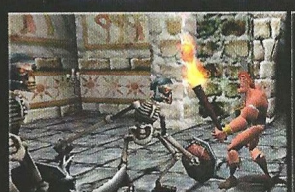
Por lo demás es un ratón como cualquier otro, con todos los botones perfectamente programables al gusto del usuario.

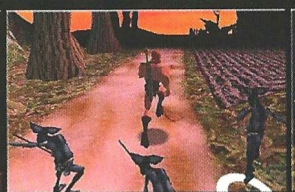
GROUCH

"Mens vacua in corpore cachas"

Grouch es un musculoso, aunque no muy despierto, bárbaro que trata de recuperar a su amorcito, robada de sus brazos por unos temibles ogros cuyo fin es..., ejem, "enriquecer" el mapa genético de su atrofiada especie. Pero aquellos ogros no sabían lo que se les venía encima.







8 EMOCIONANTES FASES REPLETAS DE INESPERADOS PELIGROS | **GRAN VARIEDAD DE COMBATES:** CON LAS MANOS DESNUDAS, A ESPADA, MAZA, LANZA, ANTORCHA, ESCUDO, ARROJANDO OBJETOS, ETC. | **EFECTOS ESPECTACULARES:** LLUVIA, NIEVE, FUEGO, LAVA, NIEBLAS, HUMOS, RELÁMPAGOS, ESTELA PARA LA ESPADA, TEMBLORES, ETC. | **BUEN HUMOR** A RAUDALES...

3.995 PTAS. 24€

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Revistronic Industrial Programs

Copyright © 2000 Dinamic Multimedia, S.A. / Desarrollado por Revistronic Industrial Programs, S.L. / Todos los derechos reservados.

www.dinamic.com | 2000

Una nueva manera de comprar y vender.
aucland Subastas

Vendo lámpara seminueva.
De fácil instalación. Bombilla incluida.

Contactar con **www.aucland.es**

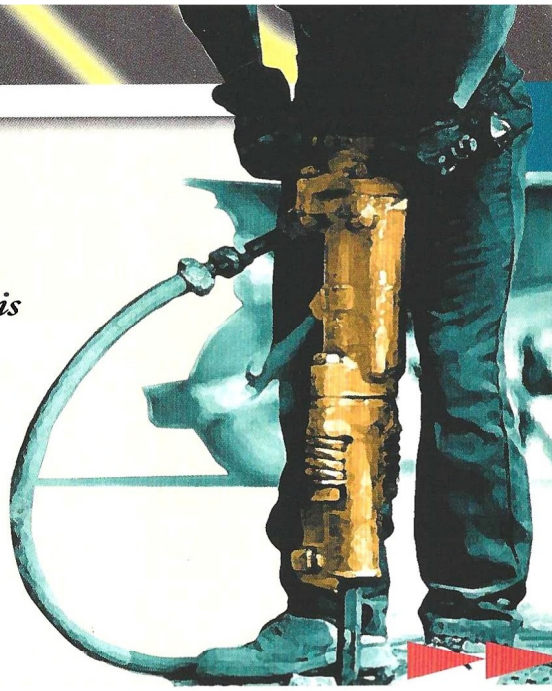
Aprendiz de pitonisa busca bola de cristal para prácticas.

Contactar con www.aucland.es

Una nueva manera de comprar y vender.
aucland Subastas

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



Command & Conquer: Red Alert 2

La amenaza roja

Cuando los Estados Unidos lograron lo imposible evitando un enfrentamiento directo con Rusia, no sabían lo que aún estaba por venir. Corrían tiempos de armonía, el cultivo de alimentos comenzaban a estar en alza y nadie pensaba en la guerra, menos los rusos. A pesar de no estar muy capacitados para montar una ofensiva, se lanzaron a por todas para eliminar, de una vez por todas, a su eterno enemigo.

La alarma saltó en todos los rincones del planeta, y las tropas aliadas comenzaron a movilizarse para dar las mínimas posibilidades a los rusos. Sería una cruenta batalla, ya que éstos habían aprendido de sus fallos y contaban con un sistema espectacular, tanto táctico como armamentístico.

Ahora tú tendrás la decisión en tus manos: conseguir el control mundial para Rusia o regresar a los tiempos de paz en los que no haya que temblar de miedo cada noche. Tú decides.

Parece ser que la prolífica saga C&C no tiene fin. A decir verdad, es una de las series que con más adeptos cuenta, a pesar de no haber obtenido unas críticas demasiado favorables con Red Alert. El caso es que todo el mundo esperaba más de ese juego, y parece ser que, antes de que haga acto de presencia el tan traído y llevado C&C: Renegade, Westwood quiere ofrecer al jugador incondicional un juego más acorde con todo lo que representa esta saga en sí.

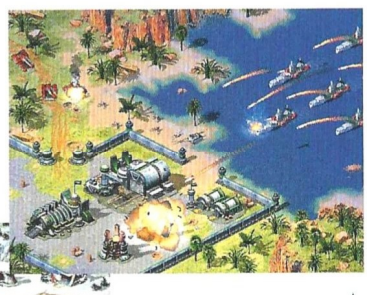
En el juego se aprecia un mayor trabajo en lo referente a los gráficos, obteniendo todas las unidades un detalle increíble, aunque habrá que esperar para ver hasta dónde han llegado.

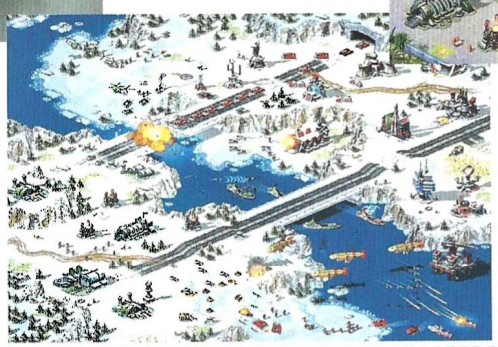
Como habréis podido comprobar, se podrán seleccionar dos ejércitos distintos; el de los aliados o el de los rusos. Cada uno de ellos cuenta con un armamento específico, que además está bastante bien repartido, para que a la hora de entrar en combate no haya demasiadas diferencias entre unos y otros.

Está claro que, como en las entregas anteriores, el bando de los "malos", que ahora cae directamente sobre los rusos, tiene un mayor atractivo, entre otras cosas porque son ellos los que inician la guerra. Cada ejército contará también con las más diversas personalidades, que sin lugar a dudas les apoyarán hasta el final, aunque nunca se sabe si alguno puede ser un traidor.

Un nuevo título de una serie que ha hecho disfrutar a cientos de jugadores.

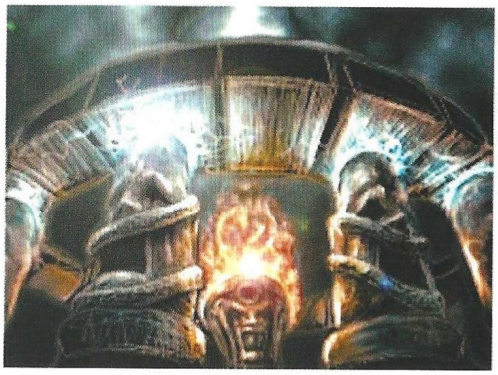
Si creías que la paz había llegado tras el periodo de "guerra fría" que hubo entre Estados Unidos y la ex Unión Soviética, estabas muy equivocado. ¡Prepárate para la guerra más cruel!





Command & Conquer: Red Alert 2

Editor: Westwood
Fecha de lanzamiento: Noviembre de 2000



Sacrifice

A veces, la gente aprende de sus errores. Shiny Entertainment se ha labrado una reputación por llevar a cabo ambiciosos proyectos que acaban retrasándose durante meses y meses –Messiah es una buena prueba de ello–, pero la compañía parece haber cambiado su enfoque con un nuevo producto que –esperamos– no habrá que esperar una eternidad para poder disfrutarlo.

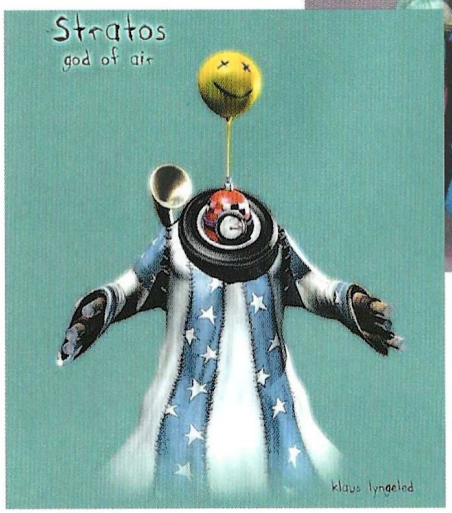
Dioses y monstruos

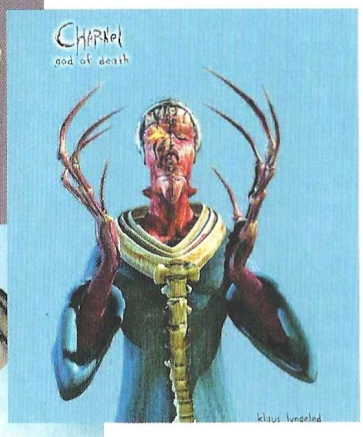
La sorpresa tuvo lugar en el pasado E3 cuando Shiny presentó un nuevo proyecto del que nadie sabía nada. Un título que ya era una realidad consistente. Sacrifice se encontraba en un avanzado estado de desarrollo y, de acuerdo con David Perry –presidente de la compañía–, Shiny estaba dispuesta a evitar los errores cometidos con el entonces recién estrenado Messiah. El juego comenzó a gestarse a mediados del 97 y debería ver la luz a finales del presente año. Si lo consiguen, los compradores lo agradecerán.

Sacrifice es un juego 3D de estrategia en tiempo real con un fuerte énfasis en el combate. De hecho, éste es uno de esos casos en el que las fronteras entre géneros se hacen difusas hasta el punto de que los aficionados a la acción deberían sentirse interesados por lo que el juego de Shiny puede ofrecer. Un mundo extraño en el que cinco sacerdotes compiten entre ellos para imponer su deidad sobre las demás. Para ello contarán con hechizos –55– y un enorme número de criaturas –otras 55– a las que convocar para que hagan el trabajo sucio por ellos, mientras las almas de los enemigos caídos sirven para reponer fuerzas y aplacar a su deidad.

El juego se desarrolla bajo una perspectiva en tercera persona y se apoya en una versión modificada del motor gráfico de Messiah que ofrece unos resultados bastante más espectaculares de los que se conocen: vastos espacios exteriores que se alargan casi hasta el infinito, coloridos y variados mundos, excelentes animaciones de todo tipo de criaturas –muchas de ellas, realmente extrañas y un alarde de diseño e imaginación–, hechizos tan espectaculares como tornados, volcanes o bolas de fuego que caen del cielo –todos ellos afectan al escenario que se convierte en un prodigio de interactividad con las acciones que tienen lugar en el juego– y, sobre todo, la capacidad de mostrar una cantidad enorme de personajes sin que suponga una ralentización de las imágenes. Queda claro que Shiny vuelve a ofrecer grandes dosis de espectáculo.

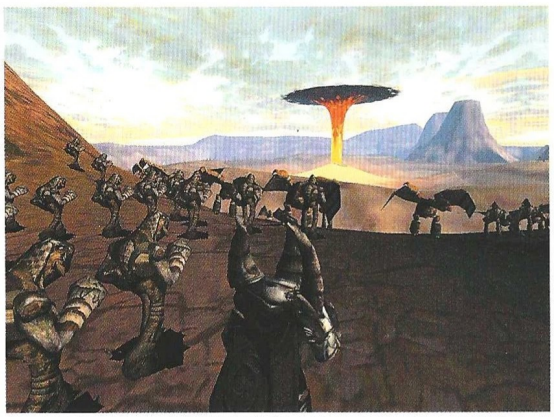
En palabras de David Perry, "Sacrifice es el sueño del modo multijugador hecho realidad". Lo cierto es que supone un claro giro en relación con la clase de productos en los que habían trabajado hasta ahora. Títulos como MDK o Messiah contaban sólo con el modo para un jugador y se basaban en el desarrollo de un sólido guión. Sacrifice no depende tanto de sutilezas como una historia mejor o peor estructurada. De hecho, muchas de las convenciones de la es-





trategia también han sido dejadas de lado para ofrecer un híbrido capaz de atraer a una audiencia lo más amplía posible y que incluso cuenta con algunos pequeños toques de rol.

El único recurso con el que cuenta el jugador son las almas de enemigos que sirven para incrementar su poder y satisfacer a su dios. A más poder, más hechizos y habilidades con los que enfrentarse a otros magos en furiosos combates. El abanico de criaturas a invocar y controlar, así como de hechizos a ejecutar –todos ellos varían de acuerdo con el carácter del dios al que se está sirviendo– sugieren un combate variado y original en sus formas. La versión del juego que Shiny presentó en su "stand" del pasado E3 viene a confirmar todos los aspectos que hemos comentado hasta ahora, más allá de la consabida palabrería del departamento de marketing. El alubión de críticas recibido por la compañía con relación al desarrollo de Messiah parece que ha tenido su efecto. Y si por alguna razón, el producto final no acaba de cumplir todo lo que promete, la pelota quedará en el tejado de los jugadores. Sacrifice cuenta con el editor de niveles más versátil que se ha visto hasta ahora. Una pequeña maravilla que permitirá hasta al más inútil de los usuarios elaborar sus propias misiones, escenarios y demás. Todo pensado para que Sacrifice cobre una extraordinaria vida entre la comunidad de jugadores online.



Sacriface

Editor: Shiny Entertainment
Fecha prevista de lanzamiento: Último trimestre 2000

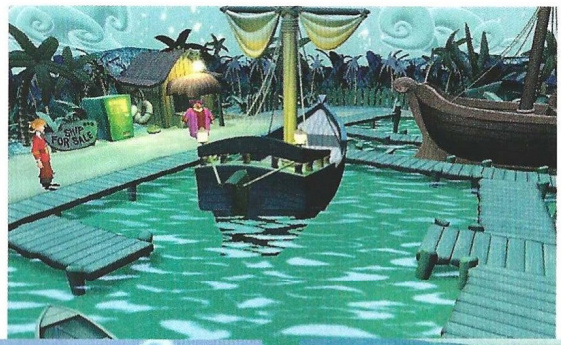
Escape from Monkey Island

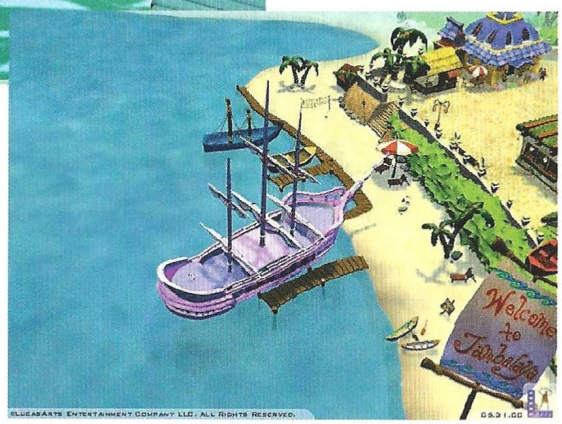
Una de las pocas sagas de aventuras gráficas clásicas que ha sobrevivido a la casi desaparición del género es Monkey Island, que en la pasada edición del E3 descubrió su próxima entrega.

Una luna de miel accidentada

Guybrush y Elaine por fin se han casado, y se dirigen a Melee Island para pasar una romántica luna de miel. Sin embargo, como esta pareja nunca hace las cosas de una forma normal –o al menos dentro de los cánones de lo que la mayoría de la gente considera normal–, al llegar a su destino descubren que Elaine ha sido declarada muerta, que su mansión está siendo derribada y que el infame Charles L. Charles pretende hacerse con el cargo de gobernador.

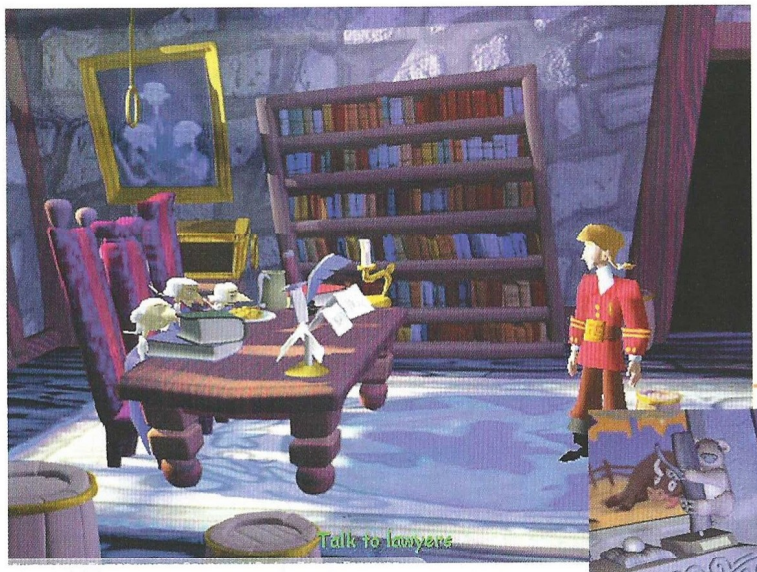
Elaine se embarca en una sangrante campaña de reelección, mientras Guybrush se dispone a realizar unos encarguitos que terminan enredándole en mil y un problemas: robos, vudú y ¿¡dispositivos protésicos experimentales!?. Sólo su agudo ingenio y su impresionante habilidad para aguantar la respiración durante diez minutos (al fin y al cabo sólo es un personaje de juego), podrán ayudarle a sobrevivir en esta nueva aventura.

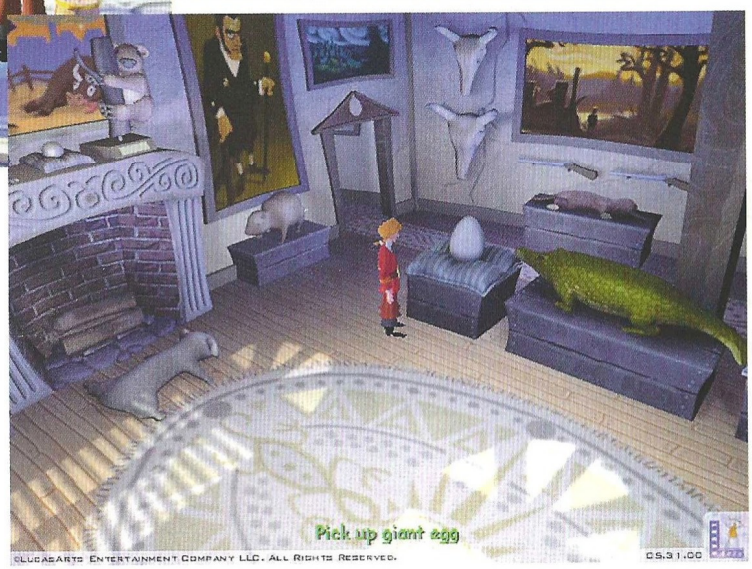




Como recordarán los que hayan seguido esta serie, una de las cosas más divertidas de la saga Monkey Island son los duelos de insultos, que en esta nueva aventura irán un poco más lejos: Guybrush viajará a Tri-Island, donde tendrá que acabar con un montón de villanos empleando el terrible poder del Insulto Definitivo.

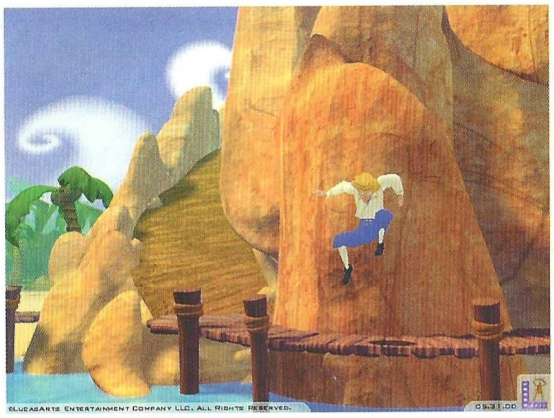
Con estas complicaciones da comienzo el juego, que utiliza el mismo entorno 3D que LucasArts estrenó con Grim Fandango: escenarios pre-renderizados y modelos 3D. El sistema de movimiento e interfaz son también similares, y todos los diálogos tendrán voces. Lo que no se parecerá en nada a la aventura de Manny Calavera será el aspecto

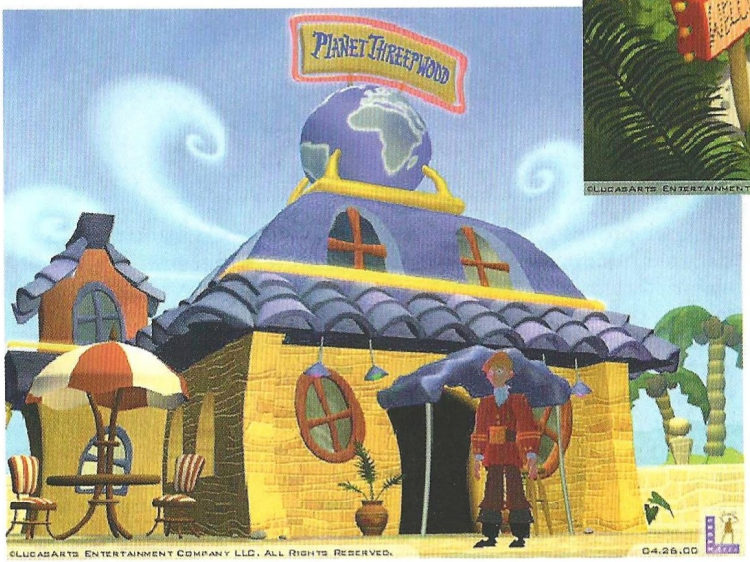




gráfico, ya que se mantiene la particular estética de Monkey Island, si bien estará realzada por mayor resolución gráfica y más detalles que en los juegos anteriores.

El tono humorístico siempre ha caracterizado esta saga, no sólo por los hilarantes diálogos sino también por las surrealistas situaciones planteadas y las animaciones que ilustraban la historia. Escape from Monkey Island seguirá obviamente en esta línea, tratando de elevar aun más el listón para mantener al jugador divertido en todo momento con las disparatadas aventuras de Guybrush y Elaine.





Poco más tenemos que contarte por el momento. Los escasos minutos de juego que pudimos ver en una demostración del mismo, nos hacen pensar que LucasArts repetirá éxito con esta nueva entrega. Si se mantiene la fecha prevista, pronto tendrás más información, así que mantente a la expectativa.

Escape from Monkey Island

Editor: Lucas Arts
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre 2000

Alone in the Dark: The New Nightmare

"Blockbuster" es un término anglosajón que se utiliza para referirse a las grandes producciones del cine dirigidas a un público masivo y que generalmente llegan a las pantallas en los periodos vacacionales. Aplicado al mundo de los juegos, hablaríamos de títulos como Diablo II, Grand Prix III o Alone in the Dark IV.

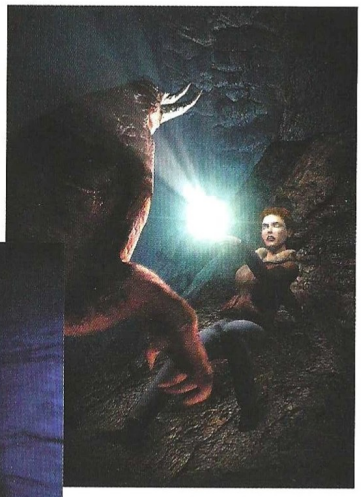
El horror según Lovecraft

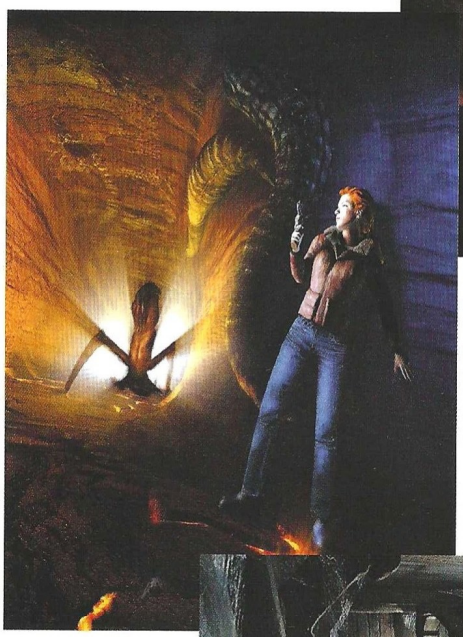
Este es, al menos, el planteamiento con el que Infogrames está enfocando la nueva versión de Alone in the Dark. Producción encargada por la compañía a un estudio francés –lugar de donde salió el título original–, abundantes medios, gran despliegue publicitario y el nada modesto objetivo de llegar a los usuarios de PC, Dreamcast, Playstation y Game Boy. Independientemente de cual sea el resultado final, lo que sí está claro es que cuando The New Nightmare se publique a finales de año no habrá ni un solo jugador que no este al corriente de quien es Edward Carnby y de donde viene.

Su historia comenzó hace casi una década de la mano de Hubert Chardot y de un juego recordado hoy por varias razones. Una, ser el primero en hacer uso de personajes poligonales sobre fondos 2D prerenderizados. La otra es que inauguró el género hoy conocido como Survival Horror. Desde entonces han pasado varias cosas, y la principal de todas ellas se llama Resident Evil. La serie de Capcom tomó prestado el concepto y le dio un enfoque más efectista que la ha valido millones de unidades vendidas por todo el mundo. Y ahora es el momento en que Infogrames quiere recuperar lo que es suyo por derecho.

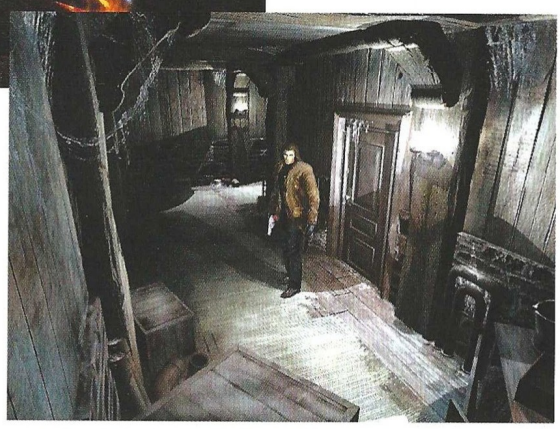
El argumento de The New Nightmare no presenta nada particularmente nuevo y sigue la viaja filosofía de las secuelas de "más de lo mismo, más grande y mejor". Todo comienza con la aparición del cadáver de un amigo del protagonista, Charles Fiske, en la Isla de las Sombras. Carnby averigua que su amigo estaba buscando tres misteriosas tablillas que se encuentran en algún lugar de la misteriosa isla. El encargo recae sobre él y se adentra en la mansión que se encuentra en la mencionada isla para descubrir que le ha pasado a su amigo y el misterio que envuelve a las tablillas.

Nada nuevo bajo el sol, pero el esfuerzo que está realizando



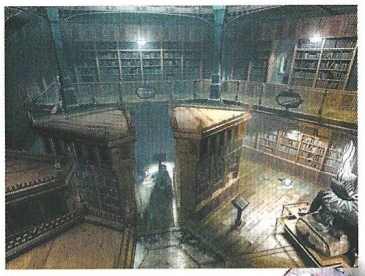


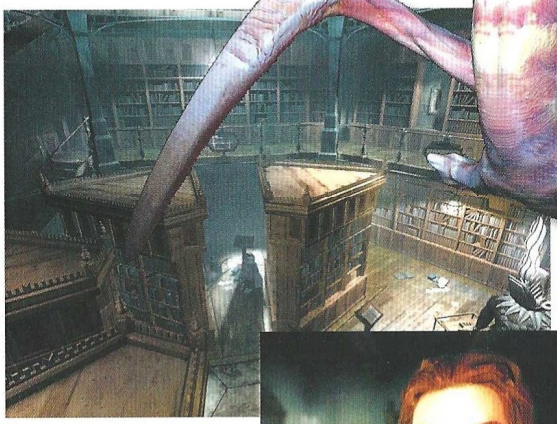
encima la sensación de "dejá vu". En última instancia, será el guión y la atmósfera que Darkworks logre insuflar al producto la que le convierta en digna revisión del título original o no.

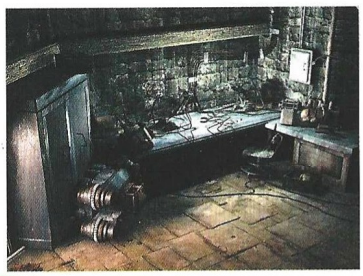


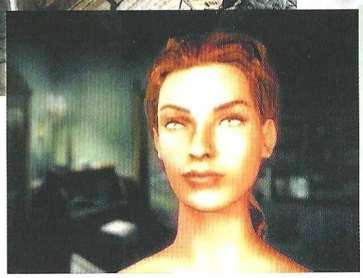
Darkworks en términos de producción es espectacular, tanto por la magnitud del lanzamiento como por lo que se ha visto hasta ahora del juego. Infogrames presentó el proyecto en el pasado E3 y allí pudimos contemplar el magnifico acabado técnico del mismo, dotado de unos fondos exquisitamente detallados, un interesante diseño de bichos diversos y un espectacular uso de las luces y las sombras –por ejemplo, el juego que ofrece la linterna con la que se guía el protagonista–. Sin embargo, todo esto no sirvió para quitar de

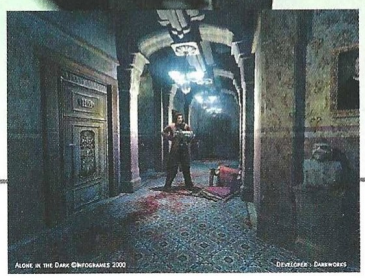
Darkworks ha explicado que el universo literario de H.P. Lovecraft es la inspiración para crear una atmósfera lo más insana y opresiva posible, evitando caer en un muestrario gore gratuito. Otros autores –también del mundo de la literatura, el cine y el comic– son referentes para el equipo de diseño del juego: Cronenberg, Kubrick, Dann Simmons, Alan Moore o Mike Mignola, en-

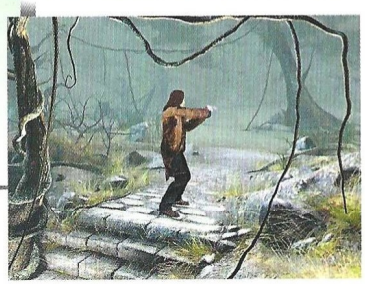


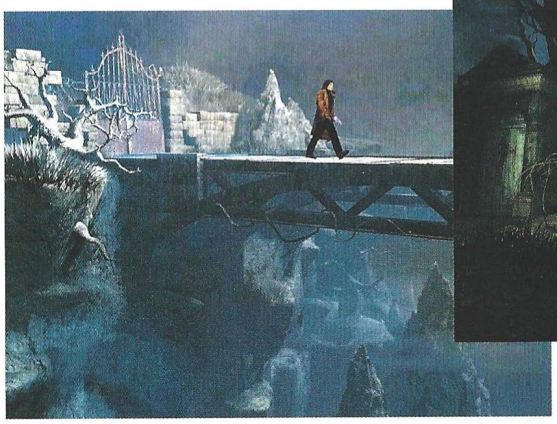


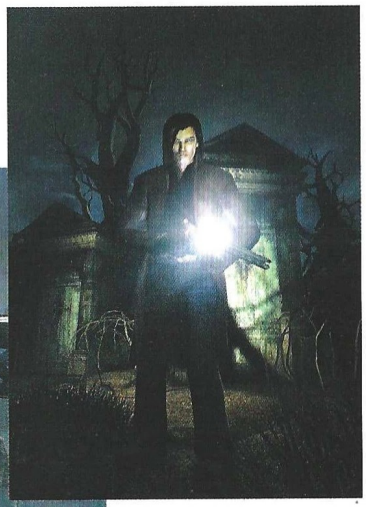












tre otros. Al igual que en los grandes clásicos del terror, sugerir antes que mostrar es la máxima por la que se está guiando el equipo de desarrollo. Y el objetivo no podía ser más ambicioso. De acuerdo con Darkworks "The New Nightmare cuenta con innovaciones tecnológicas (el manejo de la antorcha es una de ellas, al igual que los PNJ) que marcan la diferencia. Pero estamos convencidos de que, para nuestro público, la mejor tecnología es la que no se ve. Puede que otros juegos superen en algún aspecto determinado a Alone In The Dark, The New Nightmare, pero la experiencia lúdica que este juego puede llegar a ofrecer es realmente única.

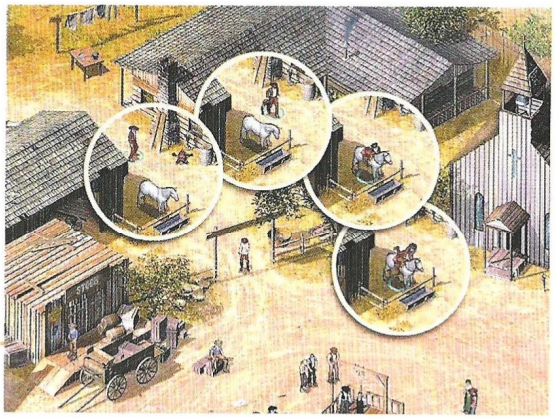
No faltan antagonistas, tanto buenos como malos. Cada uno aportará su parte de sorpresas y decepciones. The New Nightmare formará parte de los mejores en el sentido de que aspira a ser la nueva referencia del género. Nuestra mayor satisfacción será que nos copien."

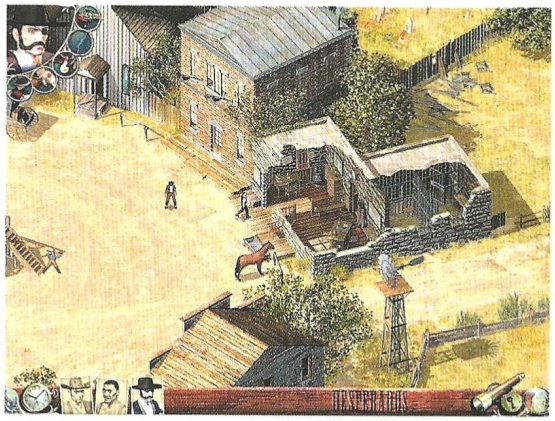
Carnby no es el único protagonista del juego. Hay más de 20 personajes a lo largo del desarrollo de la historia, pero uno de ellos –Aline Cedrac–, tendrá tanta importancia como el propio Carnby y también será manejado por el jugador. La historia, ni transcurre en su totalidad en el interior de la mansión ni se desarrolla necesariamente de forma lineal. Dependiendo de las elecciones realizadas por el usuario se producirán unos y otros acontecimientos. No falta demasiado para que Infogrames publique Alone in the Dark: The New Nightmare de cara a la temporada navideña y saber si conserva el estilo distintivo de la serie o se ha lanzado de cabeza a por los seguidores de Resident Evil.

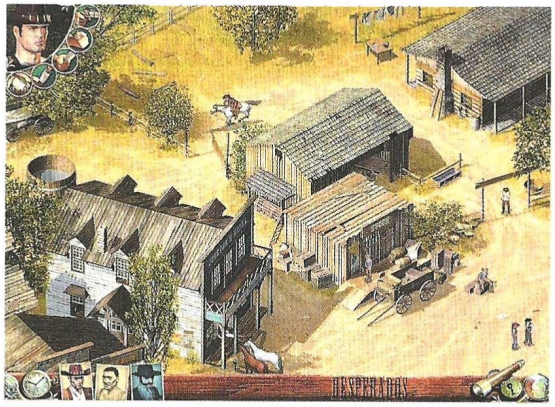
Alone in the Dark: The New Nightmare

Editor: Darkworks
Fecha prevista de lanzamiento: Último trimestre 2000

Desperados







Paradojas de la vida, Desperados desprende un fuerte aire hispano. No sólo por el título que ha sido la referencia obvia para sus creadores, sino por representar una época –respetando la historia– de sabor tan americano como español y en la que el enemigo a batir responde al –últimamente– codiciado apelativo de El Diablo.

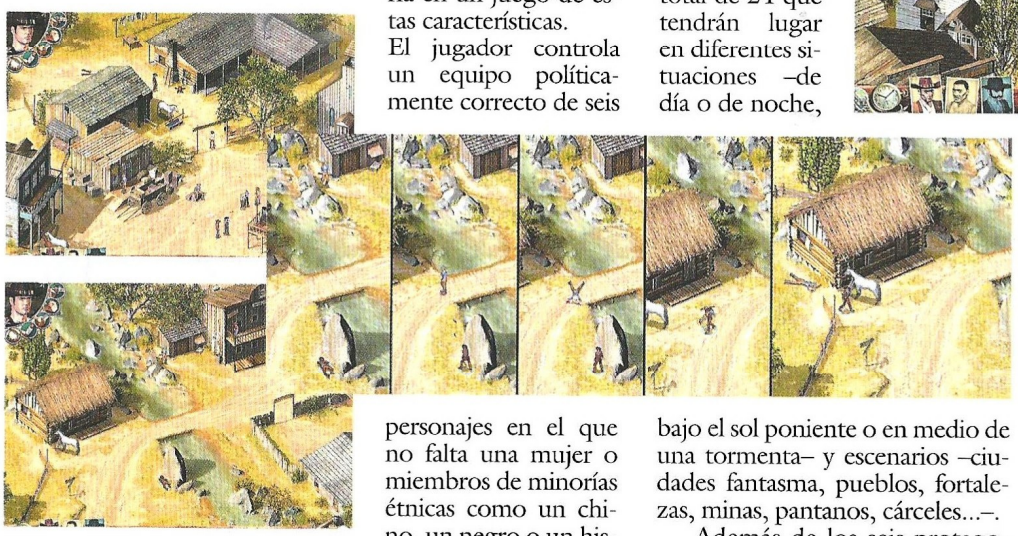
Erase una vez en el oeste...

Desperados es un western, una aventura y un juego de estrategia en tiempo real. Cuenta con una fuente de inspiración muy clara, pero puestos a tomar un modelo de juego, mejor hacerlo con uno bueno. Commandos, sin duda, lo era. Y la ambientación en el lejano y salvaje oeste puede ser el punto de partida necesario para que Desperados se erija en un título lo suficientemente interesante por sí mismo.

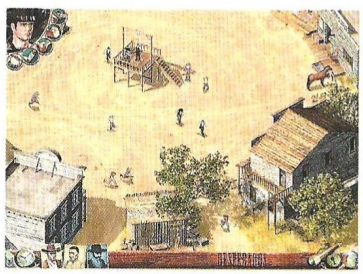
Desperados tiene lugar en las tierras de Nuevo Méjico durante los difíciles días de la Guerra Civil americana. John Cooper es el líder de un temerario grupo de "desperados" a la caza del misterioso bandido El Diablo. Con estos elementos, Spellbound promete un juego donde no faltarán tiroteos, linchamientos, asaltos a trenes, recompensas por la cabeza de algún bandido y hermosos escenarios realizados con la atención necesaria en un juego de estas características.

El jugador controla un equipo políticamente correcto de seis personajes en el que no falta una mujer o miembros de minorías étnicas como un chino, un negro o un hispano. Cada individuo será lo suficientemente versátil como para realizar acciones que abarcan desde disparar un colt a manejar elementos como dinamita, serpientes, sustancias químicas e incluso engañar al enemigo mediante ciertos sonidos e incluso seducirle –la chica, suponemos–.

El interfaz recuerda en gran medida al de Commandos, pero la posibilidad de interactuar con el escenario será mucho mayor: saltar de un edificio a otro, cabalgar, sabotaje, escalar, merodear, descerrajar puertas, mantener el sigilo y evitar realizar ruidos son posibilidades que el jugador habrá de manejar para salir adelante en las misiones. Estas serán un total de 24 que tendrán lugar en diferentes situaciones –de día o de noche, bajo el sol poniente o en medio de una tormenta– y escenarios –ciudades fantasma, pueblos, fortalezas, minas, pantanos, cárceles...–.

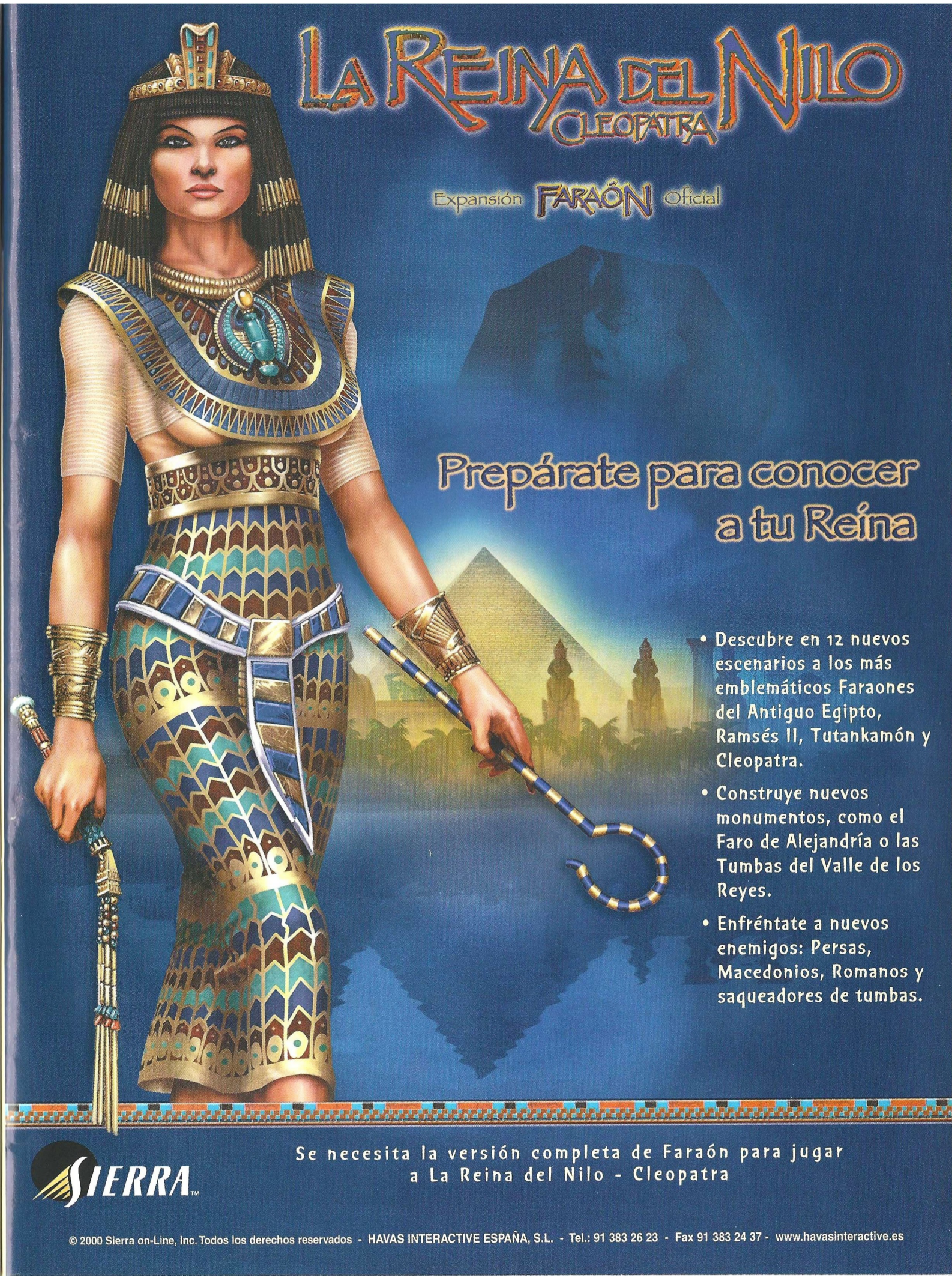


Además de los seis protagonistas y de las 25 clases de enemigos, más de tres decenas de civiles se moverán entre los polvorientos escenarios del juego. Y, como no podía ser menos, Spellbound promete una asombrosa inteligencia artificial que dependerá de parámetros como el coraje, el sentido del deber y la resistencia al alcohol entre otros. Desperados cuenta con tres niveles de "zoom" y se desarrolla desde una perspectiva isométrica que podrá contemplarse bajo una resolución de hasta 1024x768. Cuando menos, será un salvaje Oeste más interesante que aquel que se pudo ver en Wild Wild West.



Desperados

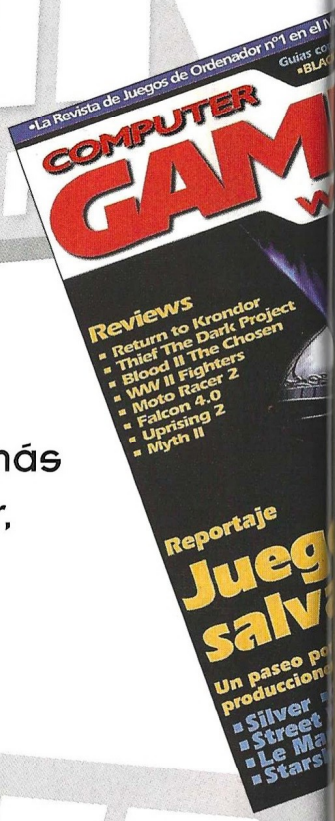
Editor: Spellbound
Fecha prevista de lanzamiento: Marzo 2001


LA REINA DEL NILO
CLEOPATRA
Expansión FARAÓN Oficial
Prepárate para conocer a tu Reina
• Descubre en 12 nuevos escenarios a los más emblemáticos Faraones del Antiguo Egipto, Ramsés II, Tutankamón y Cleopatra.
• Construye nuevos monumentos, como el Faro de Alejandría o las Tumbas del Valle de los Reyes.
• Enfréntate a nuevos enemigos: Persas, Macedonios, Romanos y saqueadores de tumbas.
SIERRA
Se necesita la versión completa de Faraón para jugar a La Reina del Nilo - Cleopatra
© 2000 Sierra on-Line, Inc. Todos los derechos reservados - HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. - Tel.: 91 383 26 23 - Fax 91 383 24 37 - www.havasinteractive.es

Suscríbete a

COMPUTER GAMING WORLD

20%

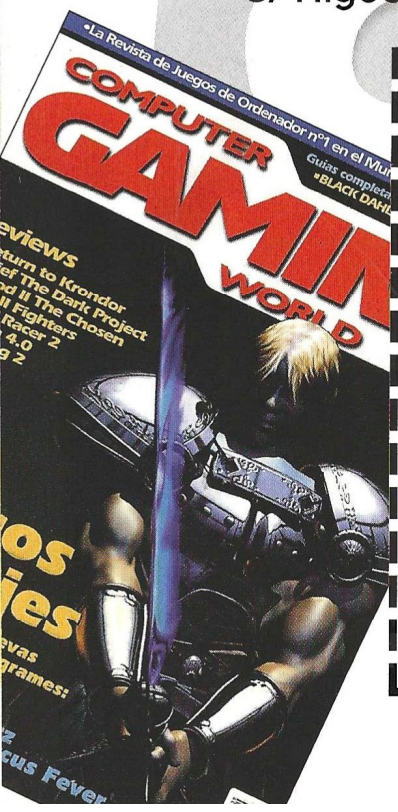


Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax 91 327 24 02



BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Si no deseas recibir más información sobre nuestra empresa u otros productos indícalo con una X en la casilla. ☐

☐ **Sí**, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:
☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Firma:

Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

COMPUTER GAMING WORLD

IMAGEN LIMITE

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Resident Evil 3: Nemesis

De vuelta al infierno

A pesar de tener un aspecto similar al de las entregas anteriores, en Resident Evil 3: Nemesis se han incluido algunas novedades que harán que el jugador disfrute –o sufra, según se mire- mucho más que antes.

Para empezar, la acción transcurre en Raccon City, el mismo pueblo que aparecía en la segunda parte. Muchos de vosotros pensaréis que ya lo conocéis sobradamente y que acabaréis el juego en un abrir y cerrar de ojos; nada más lejos de la realidad. El pueblo resulta en esta ocasión mucho más laberíntico, llegando a perdernos con excesiva facilidad si no estamos al tanto de los lugares por los que pasamos. También encontraremos muchos más zombis, que además resultan más inteligentes, ya que se esconden mejor para sorprendernos en cualquier momento.

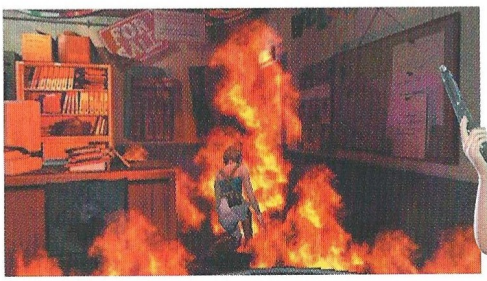
Pero lo que más se ha mejorado del juego es el enemigo central de este. En esta ocasión nuestro enemigo a batir es Nemesis, un ser extraordinariamente poderoso e inteligente. Sí habéis leído bien, inteligente. Si recuerdas las anteriores entregas, cuando nuestro personaje se encontraba un tanto asediado, bastaba cruzar una puerta para evitar ser devorados.

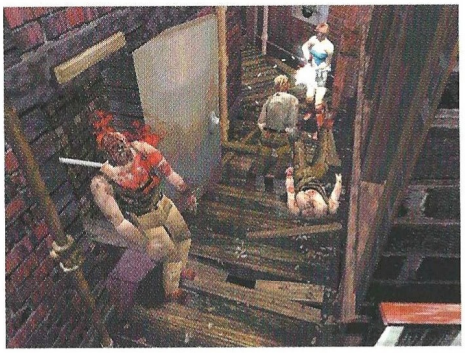
Eso ya no servirá, debido a que el denominado Nemesis, además de aparecer en los momentos que menos lo esperemos, será capaz de atravesar las puertas para seguirnos hasta donde haga falta, teniendo que enfrentarnos con él en repetidas ocasiones.

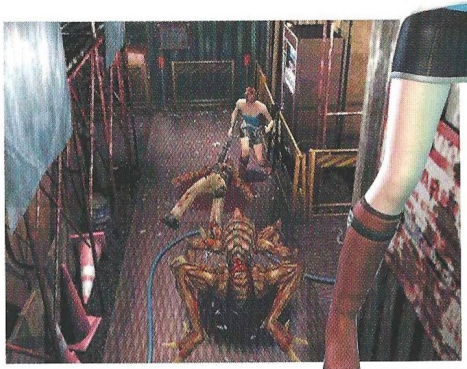
Otra novedad es la posibilidad de, en algunos momentos, decidir qué es lo que queremos hacer de dos o tres opciones disponibles, es decir, elegir si esperar a Nemesis o saltar por una ventana próxima. Esto alargará de manera considerable la vida del juego. El apartado gráfico es muy similar al de las entregas anteriores, aunque ahora hay más variedad en los escenarios y enemigos.

Sustos a mansalva y gore es lo que encontrarás dentro de muy poco tiempo.

La saga más conocida dentro del denominado "Survival Horror" vuelve para satisfacción de todos sus seguidores. En esta ocasión tendrás que combatir con todo lo que encuentres a Nemesis, el enemigo más peligroso de Resident Evil.







Resident Evil 3: Nemesis

Editor: Capcom
Distribuidor: Proein

A Sangre Fría

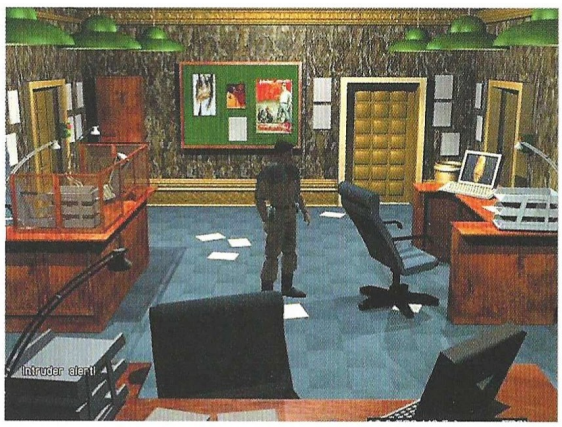
Es más que probable que todos los aficionados a las aventuras gráficas recordéis las dos entregas de Broken Sword. Pues bien, Revolution, la compañía que les dio vida vuelve a la carga con un juego mucho más complejo, que además ofrece una elevada dosis de acción.

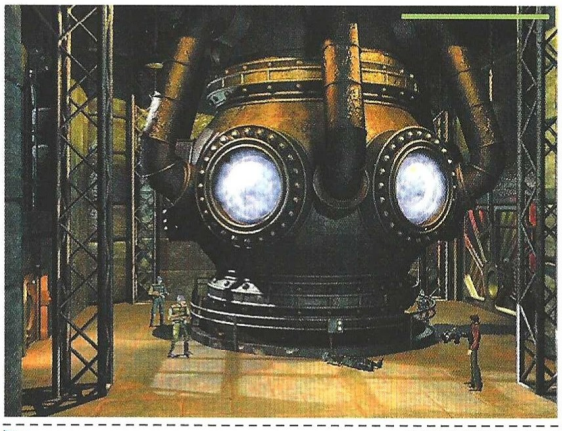
Alta tensión

Como tal vez alguno ya sepáis, A Sangre Fría ha sido editado con anterioridad para la consola Playstation, acompañado de una profusa campaña de publicidad, cosa nada de extrañar, pues una de las primeras cosas que este juego transmite al usuario es la sensación de hallarse ante una verdadera superproducción cinematográfica.

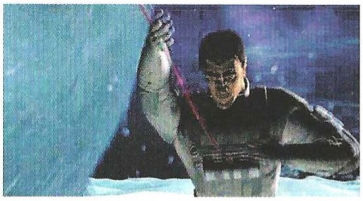
De hecho, aunque este juego acabe siendo etiquetado como una aventura gráfica con notables dosis de acción, la mejor forma de definirlo, a nuestro entender, sería la de "thriller" interactivo. Y no sólo por que la trama del juego encaje perfectamente dentro de un género ampliamente cultivado, por citar un ejemplo, por ese auténtico fabrica best-sellers llamado Tom Clancy, sino por que la tensión se masca en el ambiente en cada instante del juego, aumentado a medida que se avanza en su desarrollo en un "crescendo" sólo apto para corazones fuertes.

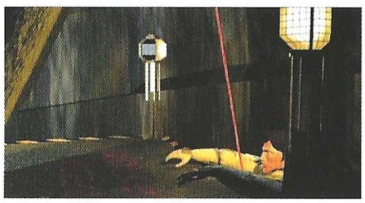
Técnicamente, sin embargo, el juego no es ninguna maravilla, y de hecho deja traslucir desde el principio las lógicas limitaciones que suponen su procedencia "consolera". En esencia su aspecto y su interfaz entroncan de lleno en la tradición iniciada por Resident Evil, es decir, fondos prerenderizados sobre los que se mueven personajes poligonales, que son manejados por el usuario a través del teclado sin que el ratón sirva absolutamente para nada.

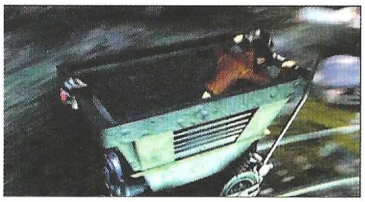




La calidad de los gráficos que se nos muestran en pantalla es bastante variable, siendo las abundantes escenas cinemáticas las que se llevan la palma en cuanto a calidad y espectacularidad. Los escenarios mantienen un nivel de detalle bastante bueno –aunque la resolución de pantalla no se puede alterar–, y sólo los personajes del juego, poligonales, ofrecen una calidad más mediocre, manifestándose este hecho de forma notoria en los planos más cercanos.

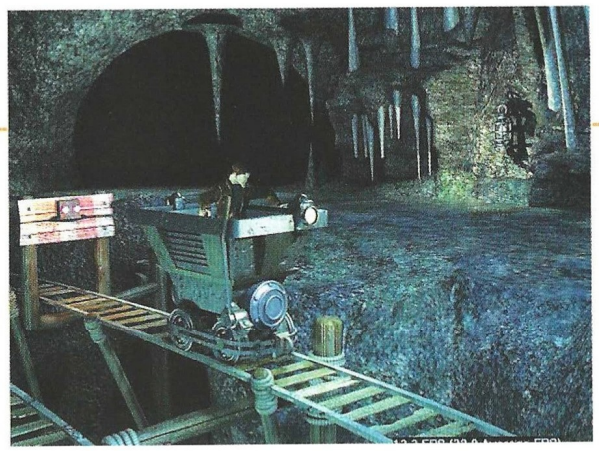






¿Misión imposible?

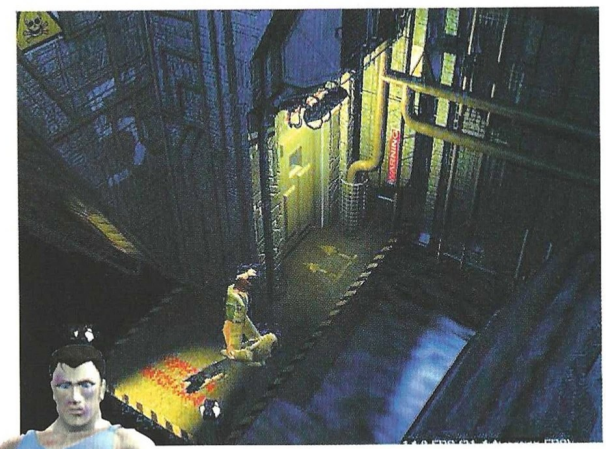
Nuestro papel en el juego es ponernos en la piel del agente secreto británico John Cord, enviado a un país de ficción llamado Volgia –supuestamente independizado de Rusia–, para investigar la desaparición de un espía americano. La misión, en principio no demasiado compleja para un hombre de la experiencia de Cord, acaba convirtiéndose en un casi imposible desafío, ya que una vez inmerso en la acción, el agente británico irá desentrañando una compleja

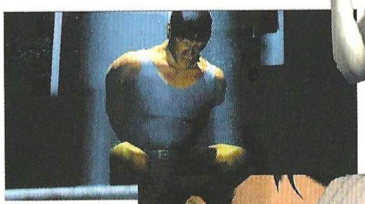


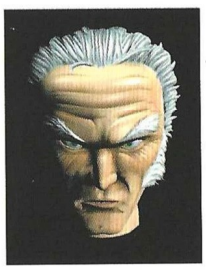
trama, con implicaciones mucho más profundas y peligrosas de lo que hubiera imaginado en el peor de sus sueños.

Y esa es precisamente una de las grandes virtudes de este título: cuando comenzamos la partida apenas poseemos datos acerca de lo que nos espera a lo largo del juego, y en realidad la trama se irá complicando y revelando a medida que avancemos en el juego, consiguiendo que cada nuevo paso acertado que demos nos abra nuevas vías en nuestra misión. La consecuencia directa de esta argucia es que a los pocos minutos de iniciar la partida nos veamos inmersos en el guión del juego y no seamos capaces de conseguir levantarnos del asiento hasta que no logremos desenmarañar la trama de esta complejísima aventura, que podemos adelantarlo ya, pondrá en serios aprietos hasta a los más avezados jugadores.

Y no sólo por la complejidad de los puzzles –en realidad está es la parte más sencilla de nuestra misión–, sino por el hecho de que en nuestro papel de espía nos las tendremos que arreglar para infiltrarnos en diferentes lugares plagados de guardias y de dispositivos de vigilancia, por lo que sólo el sigilo, la metódica planificación de cada uno de nuestros pasos, y de vez en cuando la fuerza bruta y el tiro limpio nos permitirán llevar a buen puerto nuestra aventura.







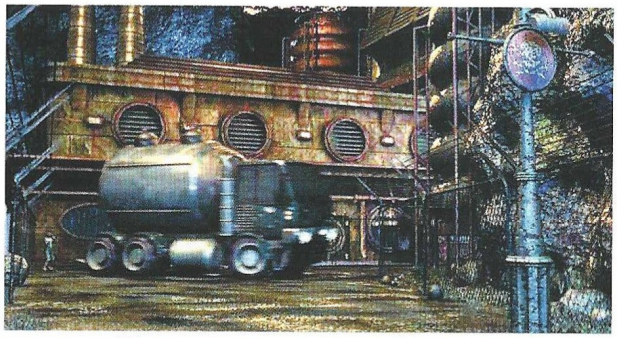
Cord, John Cord

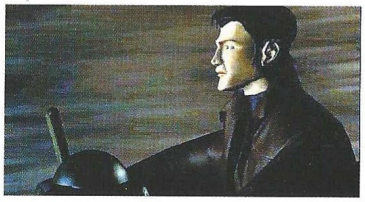
El protagonista del juego es, en palabras de Charles Cecil, un héroe tipo James Bond pero sin los tópicos propios del agente 007. John es el prototipo de héroe de acción que hemos visto cientos de veces en las películas de espías: guapo, arrogante, intrépido, rápido, astuto y capaz de manejar todo tipo de sofisticados ingenios, si bien en más de una ocasión tendrá que utilizar algo más que su intelecto para salvar el pellejo.

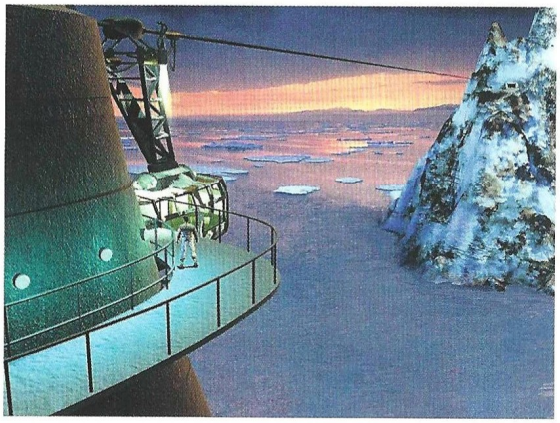
No es sin embargo, el único personaje con peso en la trama de A Sangre Fría, ya que el elenco del juego está compuesto por un variado número de rostros divididos en dos grupos: los que nos ayudarán y los que nos harán la vida imposible. Entre los primeros cabe citar a Gregor Kostov, un líder rebelde que nos echará una mano –y el resto del cuerpo– en más de una ocasión. Entre los del segundo grupo cabe citar a Dmitri Nagarov, el malo malísimo de esta historia, cuyas facciones pronto conoceremos –y odiaremos– pues su presencia es continua a lo largo del juego.

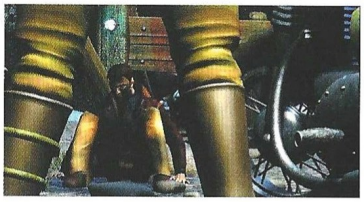
Licencia para casi todo

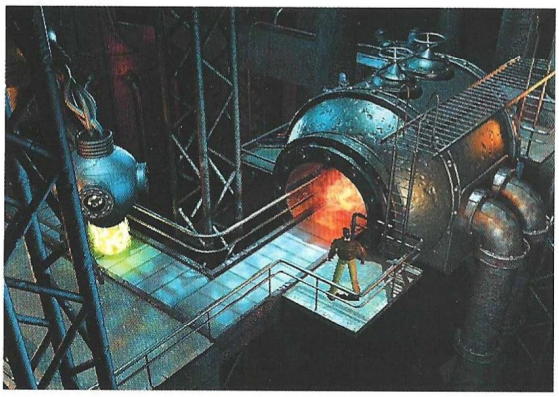
Una vez que comencemos la aventura, el juego se convertirá ante nuestros ojos en un disperso

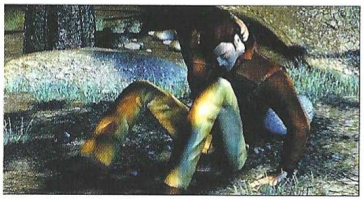












rompecabezas que nosotros tendremos que ordenar. De hecho y tal y como ha manifestado Charles Cecil, cofundador de Revolution, una de sus principales fuentes de inspiración ha sido la película "Sospechosos habituales", que como recordarán quienes la hayan visto, funcionaba a través de continuos "flashbacks" para trazar un guión que salta del pasado al presente de forma casi constante.

Otro aspecto notable del juego es la variada cantidad de acciones que tendremos que acometer a lo largo de su desarrollo: manejar terminales informáticos de la más diversa índole, luchar pistola en mano contra poco amistosos guardias, desactivar diferentes ingenios –incluida una bomba, para lo cual se nos darán tan sólo 15 minutos–, o interrogar mediante la fuerza a personal civil poco predispuesto a revelarnos informaciones vitales.

Pero como casi siempre, no todo serán dificultades; en los diferentes lugares a los que accederemos no sólo hallaremos objetos que podremos utilizar en provecho propio, sino también una buena cantidad de amigos inesperados, cuya confianza, una vez ganada, nos permitirá avanzar con mayores garantías en nuestra misión.

Y las localizaciones son de lo más variopintas: desde una central nuclear, pasando por unas minas de las que se extrae un extraño mineral o un gigantesco vehículo son algunos de los lugares en los que transcurren las nueve misiones que componen el juego, siete de las cuales se nos muestran como memorias del pasado, ante de llegar a un momento

Cuatro juegos, cuatro éxitos

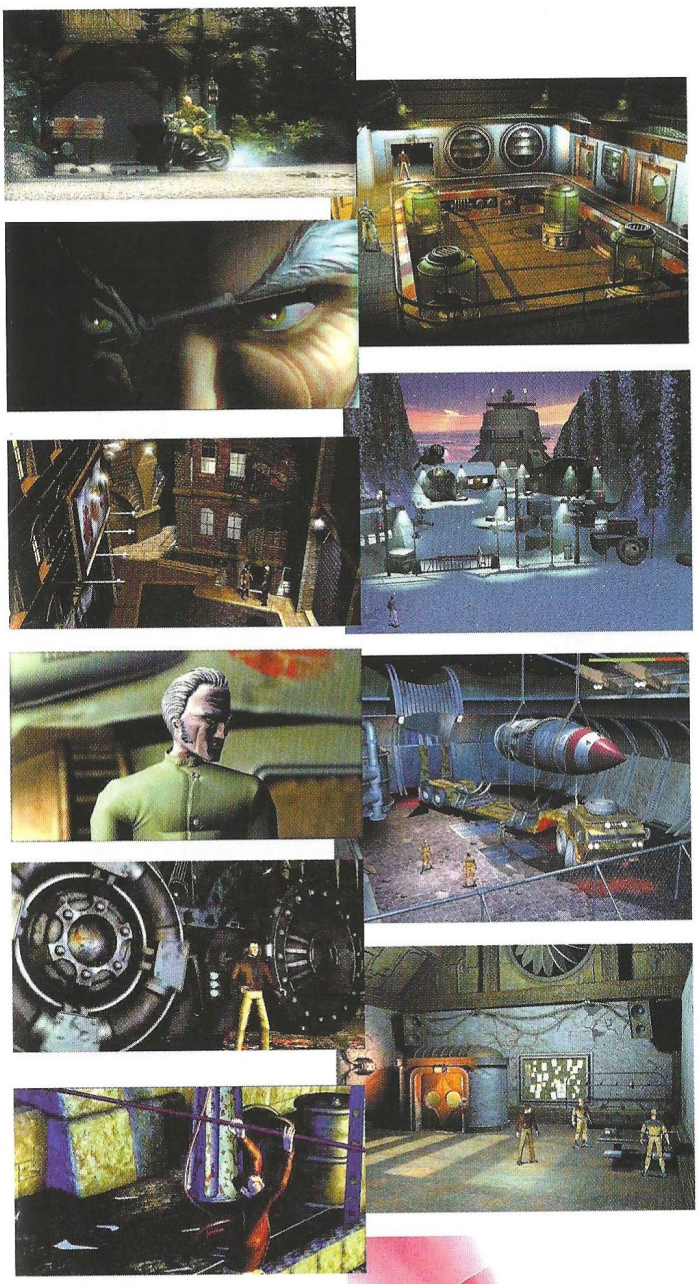
No se puede decir que está compañía británica, afincada en York, sea precisamente prolífica. Cuatro juegos (Beneath the Steel Sky, las dos entregas de Broken Sword y A Sangre Fría) no es desde luego un bagaje muy extenso, pero de lo que si puede presumir Revolution es de que todos sus juegos han obtenido un nivel de éxito que ha ido del notable al sobresaliente.

Su cofundador, Charles Cecil, ha visitado repetidas veces nuestro país –de hecho es un buen conocedor de la cultura española– tal vez consciente de que España sigue siendo uno de los pocos feudos en los que las aventuras gráficas continúan manteniendo parte del tirón comercial de épocas pasadas.

La línea iniciada por Revolution con A Sangre Fría viene marcada por el intento de traspasar buena parte de las claves del cine de mayor éxito al mundo del videojuego, para lo cual entre otras cosas han contado con el respaldo de algunos prestigiosos personajes de este mundo. Es concreto, y para el juego que nos ocupa, la compañía inglesa contó con los sabios consejos –entre otros– de Bob Keen, realizador de cine de los estudios Pinewood, que trabajó –entre otras producciones– en La Guerra de las Galaxias.

A Sangre Fría

Editor: Revolution
Distribuidor: Ubi Soft



de clímax, un momento de inflexión en el que se revelará uno de los grandes secretos de la trama.

Próximamente en sus pantallas

No será hasta ya bien entrado el mes de Septiembre cuando A Sangre Fría pueda ser disfrutado por los usuarios de PC, y la buena noticia es que podrán hacerlo en castellano, ya que el juego va a ser traducido por completo (texto y voces). Hasta el momento, y para ir abriendo boca, podéis entrenaros con la demo jugable que incluimos en nuestro CD –en inglés, eso sí–. Un buen aperitivo que presagia una opípara degustación para los amantes de las aventuras con toques de acción.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

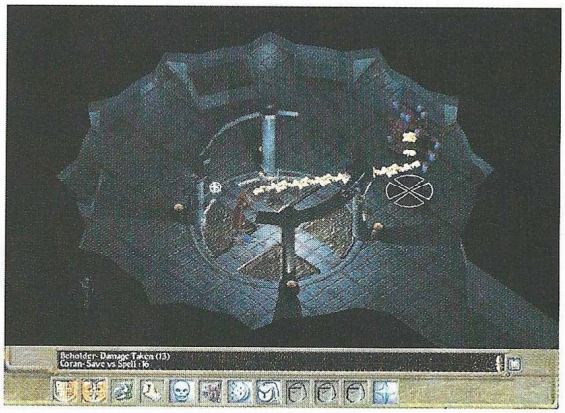
PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

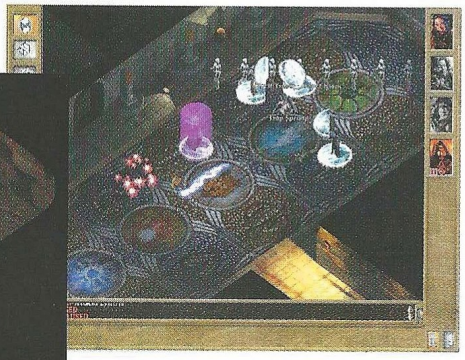
La secuela del juego que resucitó el rol clásico en PC está a punto de salir en castellano. Una nueva historia con decenas de mejoras técnicas y algunas importantes novedades son sus principales características.

Una nueva odisea

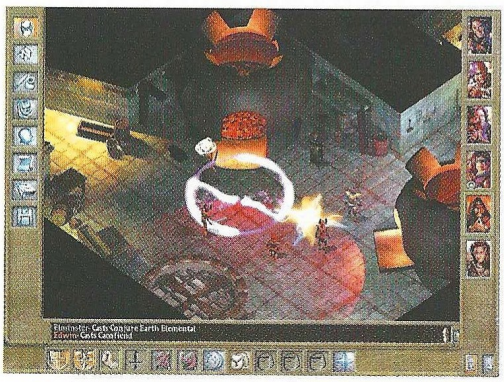
La aventura comienza con el protagonista enjaulado en una cámara de tortura, donde también se encuentran otros personajes que se unirán al grupo, una vez liberados de su encierro. A partir de aquí, Shadows of Amn tendrá un mínimo de 60 horas de juego y un máximo de 300, dependiendo de si el jugador desea ceñirse exclusivamente a la trama principal o realizar todas las misiones que tiene el juego. El grupo de personajes hará frente a un nuevo enemigo cuyo poder le permitirá jugar con ellos en todo momento, un rival capaz de resucitar a compañeros del grupo para utilizarlos como arma.

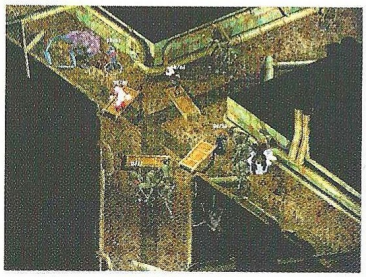


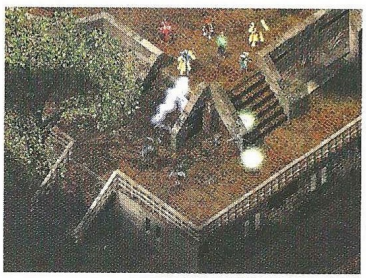
Toda la acción transcurre en los Reinos Olvidados, como en el primer juego, y se ha utilizado la Segunda Edición de las reglas de AD&D como base de rol, así como los monstruos pertinentes del Compendio oficial. Sin embargo, algunas de sus características se han alterado por pura conveniencia (por ejemplo, un beholder no tendrá todas las capacidades reales de la criatura porque el grupo de aventureros no podría con él).

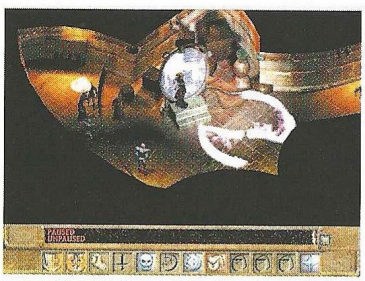


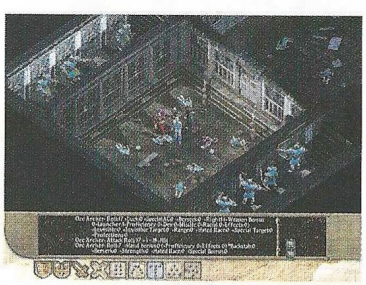
Entre las novedades hay mayor resolución, la posibilidad de ocultar el interfaz para tener pantalla completa, mejoras en la calidad gráfica, nuevos hechizos y personajes, la posibilidad de poseer una fortaleza o castillo al alcanzar determinado nivel y realizar una misión específica, familiares para los magos, mascotas para los ranger, y un modo multijugador con un amplio abanico de opciones.











Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Editor: BioWare/Interplay
Distribuidor: Virgin

Forgotten Realms
Baldur's Gate II™
Shadows of Amn™
Baldur's Gate II continúa el argumento que comenzó en Baldur's Gate, y contiene cientos de horas de juego. Podrás crear un personaje nuevo, pero también tendrás la opción de importar el de Baldur's Gate para continuar la legendaria saga. Encontrarás monstruos de muchos tipos diferentes, miles de PNJs (incluyendo 15 nuevos) y cientos de conjuros. Además, cuenta con un soporte multijugador mejorado, que permitirá vivir la aventura sin interrumpir el juego. Por supuesto, con nuevas armas y habilidades de combate de AD&D (incluido el estilo de lucha con dos armas) y cientos de monstruos completamente nuevos. Por si fuera poco, más de 130 conjuros nuevos (de un total de 300), que ofrecen al jugador una impresionante variedad de magia. Para que no falte nada, una raza nueva, los semiorcos, y más de 20 nuevas clases y subclases que aumentan la ya extensa lista del programa original de Baldur's Gate.
A la venta en Octubre de 2000
Baldur's Gate II
Shadows of Amn
Interplay™
Official TSR Licensed Product
Advanced Dungeons&Dragons®
BioWare
Versión íntegra en castellano
PC CD ROM
OUTINUP.com
Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es
Virgin INTERactive
BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN: ©2000 desarrollado por Bioware Corp. Todos los derechos reservados. Baldur's Gate: Shadows of Amn, Forgotten Realms, el logotipo de Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, el logotipo AD&D, TSR y el logotipo TSR son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc., y son utilizados por Interplay bajo licencia. Todos los derechos reservados. Bioware y su logotipo son marcas registradas de Bioware Corp. Todos los derechos reservados. Black Isle Studios y el logotipo de Black Isle son marcas registradas de Interplay Entertainment Corp. Todos los derechos reservados. Licencia exclusiva de y distribuido por Interplay Entertainment Corp. Todas las demás marcas registradas y derechos de autor son propiedad de sus respectivos propietarios.

Zona Beta

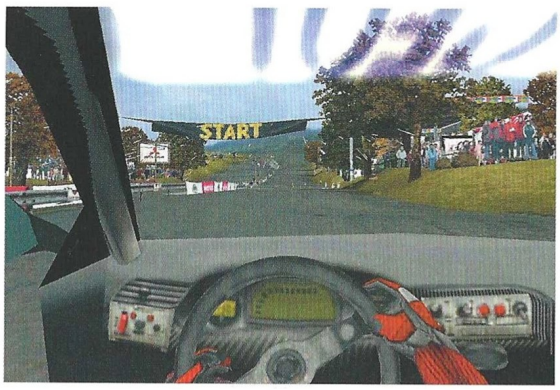
V-Rally 2 Expert

Si te gustan los juegos de rallys sobre cualquier otro tipo de juegos, no pierdas de vista la continuación de V-Rally, un juego que causó estragos en PlayStation.

Un cambio necesario

En realidad el juego también apareció para PC, pero no obtuvo demasiadas críticas favorables. Esto pudo ser debido a que en PC hay juegos de este estilo con una calidad abrumadora, y V-Rally llegaba directamente de una plataforma inferior, es decir, no era un juego programado exclusivamente para PC. A pesar de todo esto, V-Rally no era demasiado malo, ya que permitía al jugador participar en las más diversas pruebas de rallys sin demasiadas complicaciones.

La segunda entrega apareció, también para PlayStation, hace ya algo más de un año, y la verdad es que también recibió unas críticas muy favorables. Posteriormente, este juego ha aparecido también para Dreamcast, la 128 bits de Sega, pero no es la misma versión que la de PlayStation, y afortunadamente, es ésta la que llegará para los usuarios de PC. Este juego cuenta con más coches, circuitos y opciones que la de PSX, así como con un apartado gráfico mejorado, haciendo uso de tecnologías superiores. Por poner un ejemplo, en V-Rally 2 Expert Edition, que es como se llamará, los coches están compuestos por la nada despreciable cifra de 2.200 polígonos cada uno, además de contar con un sombreado y unos efectos de luz increíbles. Ahora las ventanillas de los coches son transparentes, de modo que será posible ver al piloto y al copilo dentro del coche, ofreciendo un realismo superior, sobre todo en la repeticiones de la carrera.

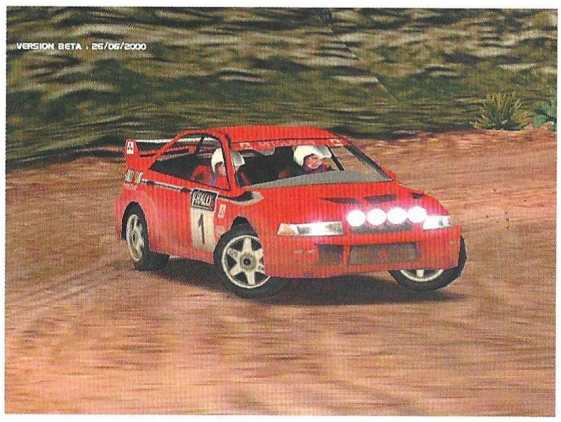


Uno de los aspectos más criticados en la primera entrega fue el control general de los vehículos, así como las colisiones, que daban la sensación de que los coches estaban hechos de papel. En V-Rally 2 todo eso ha pasado a mejor vida, dando paso a un control bastante preciso y a una sensación de velocidad vertiginosa.

El número de coches también ha crecido en número, por lo que tendremos a nuestra disposición 16 coches licenciados de la temporada 99 más otros diez clásicos ocultos, que iremos desvelando a medida que superemos circuitos.

El juego cuenta con cuatro modos distintos de juego, siendo el llamado Rally Championship el más completo y real de todos. En él tendremos que superar rally tras rally batiendo los tiempos de nuestro rivales, y por supuesto, deberemos poner nuestro coche a punto antes de cada nueva etapa.

También encontraremos un modo Arcade, ideal para las personas que no estén muy iniciadas en estos juego. Si todo sigue como hasta el momento, V-Rally 2 Expert Edition puede ser un juego a tener muy en cuenta.



V-Rally 2 Expert Edition

Editor: Eden Studios
Distribuidor: Infogrames

Grouch

Un antihéroe nacional

Hace varios números, en un extenso reportaje dedicado al software español, os hablábamos de Grouch, un juego de plataformas en 3D con grandes dosis de acción programado por Revistronic. Esta compañía ya demostró de qué era capaz con 3 Skulls of the Toltecs y Toyland Racing, aunque a decir verdad, Grouch deja a estos juegos a la altura del betún.

Lo primero que llama la atención en Grouch es el espléndido apartado gráfico con el que cuenta, ya que se le ha dado a todo un aspecto muy caricaturesco y divertido, lleno de color y con una gran variedad en todos los escenarios. Sin ir más lejos, el protagonista es todo lo contrario de lo que se suelen en otros juegos; es, por decirlo de algún modo, un inútil monumental, un personaje que apenas tiene un par de dedos de frente, aunque eso sí, tiene un gran corazón. Podríamos decir que es el típico héroe que jamás ha roto un plato en su vida, o si lo ha hecho ha sido sin querer, ya que a pesar de ser un ser musculoso, tiene toda la pinta de que nunca haría daño a nadie.

Pero han raptado a su novia, y la paciencia de todo hombre tiene un límite. Llegará hasta el final por recuperarla, y no le importa en absoluto tener que enfrentarse a un horda de truculentos seres.

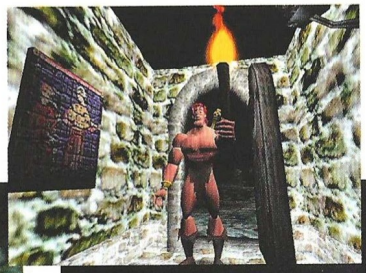
Es, como no podía ser de otro modo, el típico héroe que únicamente nace en España, porque de lo contrario sería mucho más inteligente, duro y haría estremecerse a cualquier enemigo. Pero nos gusta, entre otras cosas porque Grouch da aire fresco al saturado género de las plataformas, aportando elementos conocidos con algunos nuevos, como por ejemplo el humor del que hace gala.

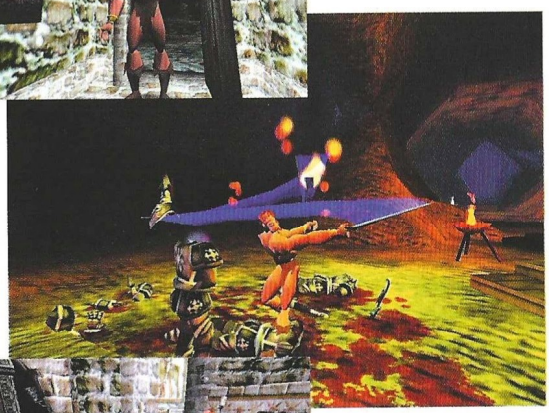
Si os fijáis, el argumento de Grouch es muy similar al de cualquier historia de "novios en apuros": chico quiere chica, chica ama chico, malos llevarse chica, chico entrar en cólera, chica pedir ayuda chico, chico enfrentase solo, chico salir victorioso, chica y chico besarse, comer perdices y ser muy felices hasta que la muerte les separe.

Controlaremos a Grouch desde una perspectiva en tercera persona, y el control sobre este se realizará mediante una buena combinación del teclado y del ratón. Éste último servirá para, además de dar golpes y saltar, dirigir la vista a aquellos lugares que nos resulten interesantes o para atacar a un enemigo más grande de lo normal, que por cierto abundan.

La acción transcurre en escenarios tan dispares como un cementerio o un pueblo, y la calidad gráfica de estos es bastante alta, ya que a pesar de no utilizar tantos polígonos como otros juegos, hace un uso muy inteligente de las sombras y las texturas. Ya sabes, si estabas esperando una aventura larga, variada y sobre todo divertida, Grouch puede ser el juego que necesitas. Y por si fuera poco, recuerda que es un producto "made in Spain".

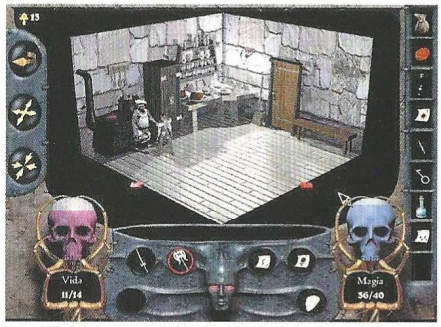
Ya os hemos hablado de él, pero nunca ha estado tan cerca el momento de su lanzamiento. Si te gusta la diversión que proporciona un juego de acción y plataformas, Grouch es tu juego.





Grouch
Editor: Revistronic
Distribuidor: Dinamic

Clans



El Diablo. El mal más temido de cuantos ha conocido la humanidad, sobre todo en tiempos medievales. Estás aterrado, pero no tendrás más salida que luchar contra Él.

Clans

Editor: Computer House
Distribuidor: Friendware

El mal que acecha

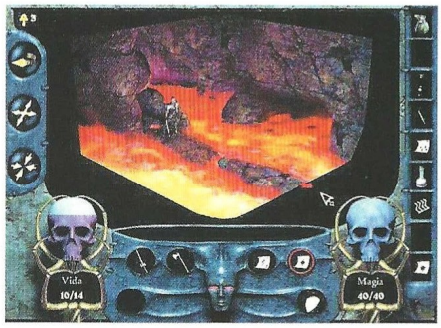
Nuestro reino está siendo invadido por una marea oscura que genera muerte y destrucción allá por donde pasa. No puede ser otra cosa que obra del Diablo, el mal absoluto y más temido por el ser humano, aunque sin lugar a dudas, adorado por muchos. Nosotros resistiremos a pesar de lo que pueda pasar, ya que la gracia de Dios prima ante todo lo demás, y ningún súcubo o fuerza similar nos hará descarriarnos de nuestro camino. Es por ello que no nos queda más remedio que luchar contra el mal que asola el reino en el que vivimos, y es muy posible que muramos en el intento, pero es nuestra misión...

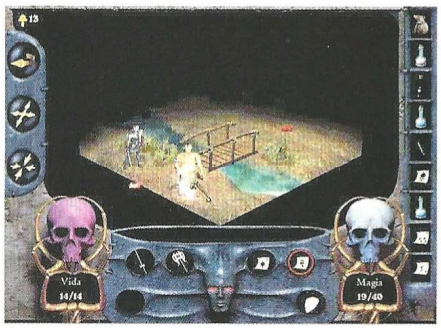
Esa es la responsabilidad que tendremos que asumir en Clans, un juego que sigue los pasos de Diablo en lo que ha desarrollo se refiere. El juego está compuesto de 9 aventuras, divididas a su vez en 7 niveles y 5 subniveles, algo que sin duda dará al usuario mucho juego.

Además de emplear armas en la lucha, tales como espadas y arcos, el personaje podrá hacer uso de sus conocimientos de hechicero, siendo muy efectivo a la hora de luchar contra algunas poderosas criaturas.

Por supuesto, Clans soportará una opción para jugar en red y en Internet, ya sea en partidas Deathmatch, Cooperativas o Goldrush.

El atractivo apartado gráfico cierra lo que se prevé será un juego divertido dentro de sus género.





Sanity Aiken's Artifact

Un extraño artefacto, un suero capaz de hacer al ser humano el ser más poderoso del universo y un agente llamado Nathaniel Cain harán de Sanity Aiken's Artifact una aventura llena de misterios y peligros.

Sanity Aiken's Artifact

Editor: Monolith
Distribuidor: Electronic Arts

En el nombre de Caín

Corre el año 2.028 de nuestra era. Un extraño artefacto ha caído en Oriente Medio y un grupo de científicos se dispone a estudiarlo. Encabezados por el doctor Aiken, descubren un suero capaz de desbloquear la parte del cerebro que el humano es incapaz de utilizar, pero como suele suceder el precio que habrá que pagar es muy alto.

Muchas personas se someten como auténticos conejillos de indias al extraordinario suero, pero muy pocos pueden resistir el poder que le otorga, por lo que casi todo el mundo acaba perdiendo la razón.

De este modo da comienzo Sanity, un juego que se perfila como una gran aventura futurista, capaz de enganchar al jugador desde un primer momento.

En el juego controlaremos al robusto agente Nathaniel Cain, un ser engendrado desde el comienzo de su vida con este suero, por lo que dispondrá de determinados poderes con los que combatir a sus enemigos más peligrosos. Pero él no fue el único al que se le aplicó el suero cuando se encontraba en periodo de gestación, sino que su hermano, llamado Abel, cuenta con las mismas posibilidades que él, algo que le causará más de un quebradero de cabeza.

Los gráfico del juego prometen ser maravillosos, llenos de colores y efectos luminosos. Pero eso no es todo, y el grupo programador, al menos en la versión americana del juego, ha contado con la colaboración del conocido "rapero" Ice T, que pondrá la voz al personaje principal.

El futuro ya está aquí.

Cultures: Creators of a New World

El progreso de la raza

Cultures: Creators of a New World, es un juego que en un principio puede resultar un tanto extraño a la vez que complicado, ya que mezcla dos géneros, que si bien no son muy diferentes, contienen algunos elementos clave que los hace únicos. En Cultures tendremos que hacer lo que se hace en cualquier juego de estrategia, como construir, buscar recursos y luchar, pero eso no es todo, ya que también tendremos que procrear entre la gente de nuestra tribu, haciendo que todo sea mucho más completo de lo que pudiese parecer.

El juego tiene otra cualidad digna de mención, y no es otra que el llamativo apartado gráfico. En lugar de tratarse de personajes minúsculos que apenas se pueden ver, todos los que aparecen en Cultures están perfectamente detallados, y como no, a un tamaño mucho mayor de lo que suele ser habitual en un juego de estas características. Los escenarios también agradarán al jugador por su belleza, ya que estos están llenos de elementos.

Como decimos, el hecho de poder procrear con personajes de nuestra propia tribu, da al juego un nuevo punto de vista, ya que no nos limitaremos a "crear" unidades de un modo "artificial".

Un juego que, sind duda, hará las delicias de los aficionados a la estrategia.

Nos encontramos ante un juego que resulta curioso. Cultures ofrece al jugador un título a caballo entre The Settlers y Los Sims.

Cultures: Creators of a New World

Editor: THQ/Funatics Development
Distribuidor: Proein

Warlords Battlecry

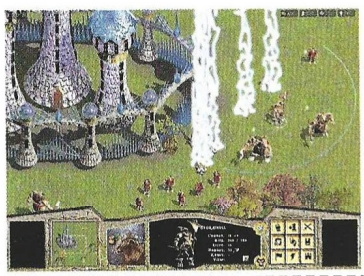
Magia y brujería

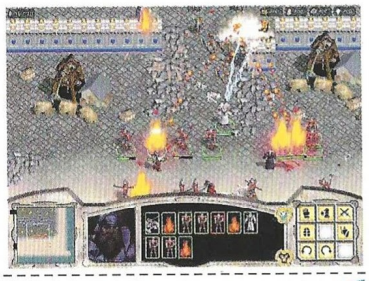
El juego que creara SSG allá por 1.989 está a punto de llegar a todos nuestros ordenadores. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real en el que tendremos que enfrentarnos con infinidad de enemigos, muy en la línea de Warhammer, también de SSG, y de Crónicas de la Luna Negra. A decir verdad, el apartado gráfico de Warlords Battlecry es muy similar al de este último, siendo el detalle de todas las unidades y construcciones arquitectónicas lo más llamativo.

A toda esta innegable calidad gráfica se le han incluido, además, efectos de luz muy espectaculares, haciendo que el jugador disfrute con cada hechizo o conjuro lanzado, ya sea a sí mismo o contra el enemigo.

El juego está compuesto por una gran campaña, dividida a su vez en seis capítulos, en los que tendremos que resultar victoriosos del lado del bien o del mal, algo muy típico en este tipo de juegos. Normalmente, el lado oscuro siempre es algo más poderoso, con capacidades como resucitar a los muertos o invocar a demonios maléficos. Sin embargo, en esta ocasión la balanza ha sido convenientemente equilibrada, para que resulte igualmente emocionante controlar a las fuerzas del bien.

Uno de los aspectos más llamativos del juego es el versátil editor de escenarios con el que cuenta, con el que podremos hacer los nuestros propios, garantizando de este modo una larga vida al juego. En breve podrás comprobar sus prometedoras cualidades.



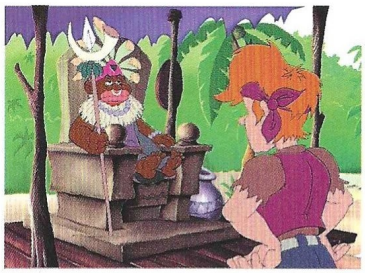


Warlords, uno de los juegos de estrategia más famosos de todos los tiempos, llega a PC para satisfacción de sus seguidores.

Warlords Battlecry

Editor: SSG
Distribuidor: Mattel Multimedia

El Tesoro de Isla Alcachofa



El género de las aventuras gráficas, un tanto olvidado en los últimos años, parece recobrar la fuerza perdida poco a poco, o al menos eso es lo que se intuye con este original juego, en el que la diversión está asegurada.

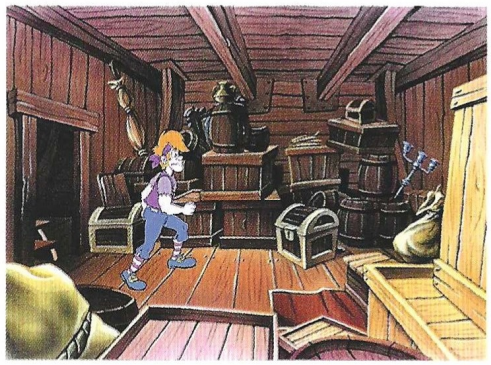
El Tesoro de Isla Alcachofa

Editor: Alcachofa Soft
Distribuidor: Alcachofa Soft

Humor sin desperdicio

Alcachofa Soft, programadores de "Drásculа" y "Mortadelo y Filemón: EL Sulfato Atómico", nos ofrecen, como ellos dicen, el primer juego serio de la compañía, una aventura que nada tendrá que envidiar a las más grandes del género.

En El Secreto de Isla Alcachofa, tomaremos el control de Jim, un joven e intrépido pirata que se embarca en una aventura para conseguir hacerse con el tesoro del pirata Frink, del que se dice que se encuentra en Isla Alcachofa. A lo largo de la aventura, Jim tendrá que sortear infinidad de enigmas y trampas, y competir de un modo directo contra Dick, el pirata campeón, que no busca otra cosa que hacerse con el tesoro. El juego se parece en muchos aspectos a El Secreto de Monkey Island, pero está muy lejos de ser una burda copia.



Esta aventura, en lugar de decantarse por unos gráficos de última generación, emplea el sistema tradicional de dibujos animados, con colores muy vivos y fondos pintados a mano.

Uno de los aspectos más cuidados de la aventura, además del humor con el que cuenta, es el doblaje de todos los personajes, en el que han participado actores como Iván Muelas (El Principe de Bel-Air, Futurama...), José Padilla (Los Simpsons...) y Juan Fernández en el papel de Dick (el transportista de la película española "Solas").

Sin lugar a dudas, El Secreto de Isla Alcachofa es un juego que dará mucho que hablar, y con el que todos los seguidores de las aventuras disfrutarán en grande. Está previsto que el juego, que será distribuido por la propia Alcachofa Soft, se venda en quioscos al increíble precio de 2.995 pesetas.

4x4 Evolution

Ser un conductor de 4x4 no debe ser nada sencillo. Si de siempre te ha atraído este deporte pero no puedes practicarlo, este nuevo juego de G.O.D. puede ser lo que esperabas.

4X4 Evolution

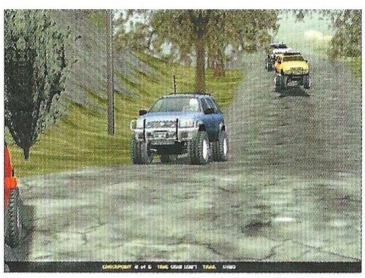
Editor: G.O.D.
Distribuidor: Proein

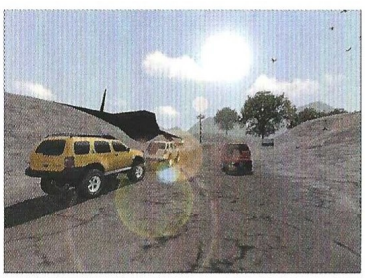
El carisma de un "todoterreno"

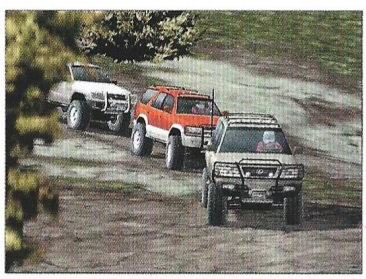
La verdad es que no hay ningún juego de este tipo digno de elogio, o al menos que nosotros recordemos. Algunos ofrecen unas opciones atractivas, pero representar de un modo fiel todo lo que puede dar de sí este deporte puede resultar muy difícil, o al menos en un corto periodo de tiempo. El caso es que para este juego se está dedicando mucho tiempo, lo que augura que será bastante aceptable.

Lo primero que llama la atención de 4X4 Evolution es el apartado gráfico, por lo que los escenarios que encontraremos, además de ser mastodónticos, estarán repletos de detalles. Sin lugar a dudas, los elementos que más abundarán en los escenarios serán los árboles, siempre difíciles de esquivar, y los tramos en construcción, por los que habrá que tener mucho cuidado.

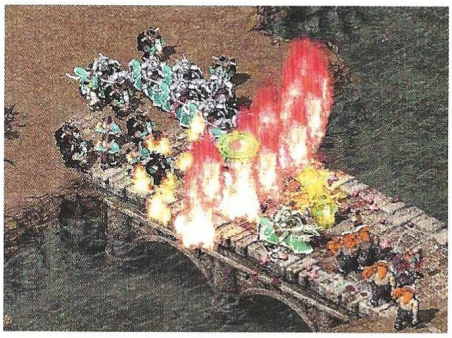
Otro de los aspectos que más se están cuidando son las partidas multijugador, en las que podremos participar hasta ocho jugadores de manera simultánea, ya sea en red o en Internet. Pero lo más importante de estas partidas es que podremos, por primera vez, jugar partidas contra personas que posean este juego en otra plataforma, como por ejemplo Dreamcast o Mac. La gran cantidad de opciones, así como los distintos vehículos a los que tendremos acceso, harán que tengamos juego para mucho tiempo, por lo que puede resultar altamente recomendable para los amantes de la velocidad.







Cangrejos culturistas, cactus cariñosos, pirañas anfibias...
¿Es que no hay nada normal en este planeta?
Alien Paranoia
Eclipse Software
MUY PRONTO EN TU PC
dinamic MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
www.dinamic.com |2000



Kingdom Under Fire

Si eres un ferviente seguidor de juegos de estrategia como Warhammer y de juegos de rol como Diablo, no pierdas de vista esta maravilla de la jugabilidad.

Kingdom Under Fire

Editor: Phantagram
Distribuidor: Friendware

Héroes en guerra

Esto es algo que la mayoría de los jugadores agradecerán, ya que Kingdom Under Fire (KUF) da la posibilidad de jugar a dos tipos de juegos diferentes a medida que se va progresando.

Se trata de un juego de estrategia en tiempo real con unos bellos escenarios y unos personajes increíblemente detallados, que además se mueven de maravilla, a pesar de los que pueda haber de manera simultánea en pantalla, que normalmente serán muchos y muy grandes. A base de golpes y hechizos, tendremos que abrirnos paso a lo largo de 20 extensos niveles, elijamos la raza humana o la diabólica.

Pero lo más llamativo del juego no es todo esto, a pesar de ser

realmente fascinante. Lo mejor llega cuando aparecen las misiones que se desarrollan en el interior de un calabozo. La mecánica del juego cambiará de un modo radical para dejar paso al rol. El aspecto del juego en estos 10 niveles únicos es asombroso, y nada tendrán que envidiar a juegos como el mencionado Diablo. Controlando a varios personajes a la vez, habremos de salir con vida de estas mazmorras, acabando con los cientos de extraños enemigos que nos saldrán al paso.

El juego cuenta con un total de siete héroes mas diez sub-héroes, además de unos setenta personajes diferentes, cada uno de ellos con características distintas a las del resto. Por supuesto, KUF contará con un espléndido modo multijugador a través de Internet, haciendo de este modo que los jugadores entren de lleno en la más encarnizada de las batallas. Como se puede apreciar, KUF es de lo más prometedor.

Wall Street Trader 2000

Si te crees el amo de las finanzas, ahora puedes demostrarlo en la nueva versión de Wall Street Trader. ¿De verdad piensas que te dejarán llegar hasta el final?

Wall Street Trader 2000

Editor: Monte Cristo Multimedia
Distribuidor: Virgin

Compra barato, vende caro

Sabemos que los inversores son personas que viven al borde del abismo, ya que un día pueden tener todo y a otro prácticamente nada. No tener nada está denominado como bancarrota, una palabra que a una de estas personas les debe helar la sangre. No hay duda de que es algo muy arriesgado, y por eso precisamente se hacen de cuando en cuando juegos con los que emular la vida de un "broker".

No necesitaremos tener dinero, algo fundamental para ganarse la vida de este modo, pero tampoco necesitaremos un agente que nos guíe a cada momento para vender acciones o comprarlas. En Wall Street Trader 2000 todo es más sencillo, a pesar de que debamos seguir los mismos pasos que se siguen en la realidad.

El parecido con la realidad es algo que atraerá a mucha gente, ya que a todo el mundo le gustaría, aunque fuese por un momento, controlar el "cotarro".

Nuestro principal objetivo en el juego es intentar que nuestra compañía no caiga bajo los pies del mejor inversor del mundo, llamado Lord Fleming. Las tretas, como en la mayoría de los simuladores económicos, consistirán en nuestra agudeza visual a la hora de adquirir acciones de compañías o, en algunos casos, a estas mismas, consiguiendo dar un giro de 180° a la economía mundial.

El juego aportará sustanciosas novedades frente a su antecesor, como un interfaz más sencillo e intuitivo y una base de datos más completa.

ACTUALIZA TU PCFÚTBOL
A LA TEMPORADA 2000/2001

Todas las estrellas de la nueva temporada.

Actualización de los datos y seguimiento de la Liga 99/00

Disputa el torneo Apertura, el Clausura e incluso conquista la Copa Libertadores.

Completo editor de equipos y camisetas. Crea tus propios jugadores...

Incluye los estadios reales de la 1ª División, la Premier League y la Serie A italiana.

LA BIBLIA DE LA LIGA | LAS ESTRELLAS DE LA NUEVA TEMPORADA | EDITOR DE EQUIPOS | LIGA ARGENTINA

PCFÚTBOL 2000

1.995 PTAS. | 11,99€

REQUIERE PCFÚTBOL2000 INSTALADO Y FUNCIONANDO

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 00/01

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Copyright © 2000 Dinamic Multimedia S.A.

www.dinamic.com | 2000

Chicken Run

Basado en una película que puede ser de las más taquilleras de este verano, llega hasta los jugadores de PC Chicken Run, un juego en el que seremos testigos de las alegrías y desdichas de Rocky el Pollo y sus amigos.

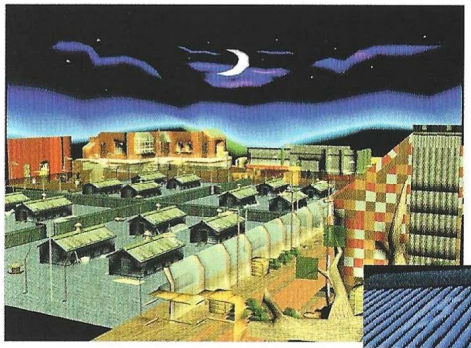
Chicken Run

Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

Un pollo en apuros

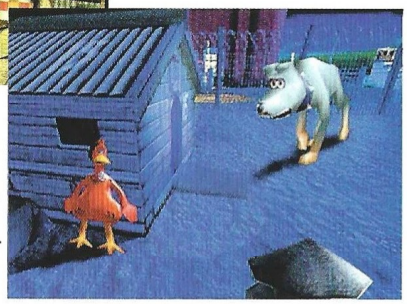
Chicken Run es una película de Dreamworks que se estrenará a finales de este verano en España, y en ella nos cuentan la historia de unos pollos en un corral. Rocky y el resto de protagonistas tendrán que enfrentarse a infinidad de problemas, así como a los maquiavélicos dueños de la granja. La película está realizada con personajes de plastilina, lo que le da una imagen muy peculiar, además de ser apta para todos los públicos.

En el juego tomaremos el control del ya mencionado Rocky, un simple pollo de granja. En el juego, al igual que en la película, Rocky tendrá que hacer frente a los peligros más comunes de una granja, como por ejemplo escabullirse cuidadosamente de los perros que merodean por el lugar.



Chicken Run se compondrá de tres actos distintos, ubicando en cada uno de ellos las partes más importantes de la película, de modo que el jugador se pueda sentir identificado con una escena en concreto.

El apartado gráfico tampoco tiene nada que envidiar a la película, ya que todas las localizaciones y personajes están siendo fielmente representados mediante polígonos y texturas de una gran calidad, consiguiendo un plataformas 3D de lo más completo.



Un juego que, presumiblemente, será tan bueno como la propia película en la que está basado.

Fort Millenium

Imagina que te encuentras en una inmensa fortaleza llena de trampas hasta las entrañas y no te queda otro remedio que salir o morir, ¿qué es lo que harías? Pronto podrás averiguarlo

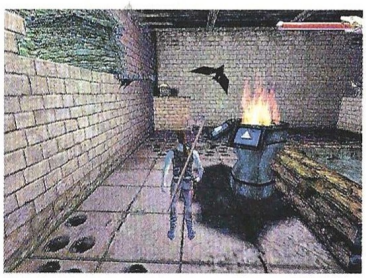
Fort Millenium

Editor: Microïds
Distribuidor: Friendware

Fortaleza infernal

Hubo un tiempo en el que unos extraños seres, híbridos de bestias y humanos, tomaron el control del gran navío de piedra. El ser que los guiaba respondía al nombre de Arok, que dotado de unos poderes terribles, dejó a la región caer en el más completo de los terrores. De este modo comenzó una época maldita, llena de oscuridad y de maldición. Sin embargo, una pareja de jóvenes se convirtió en el instrumento del destino y desafió a la inmensa potencia con la que contaba la fortaleza. Pero, ¿saldrían algún día?

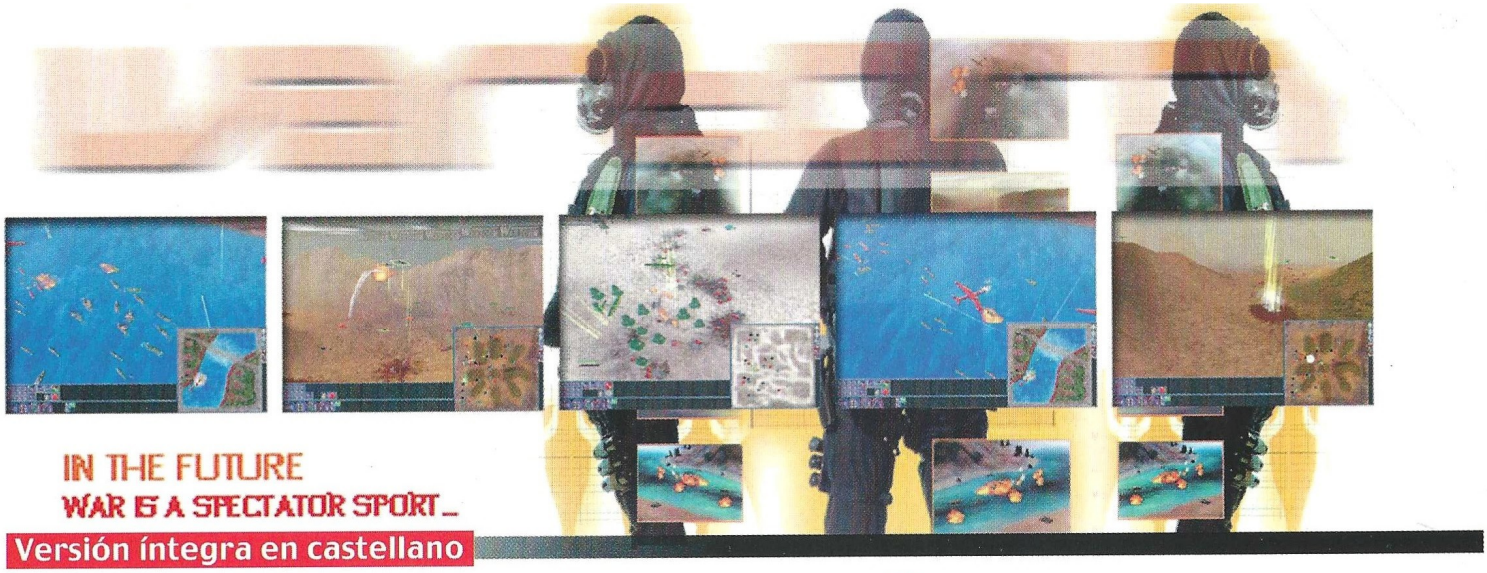
Fort Millenium está basado en un programa de televisión francés, y ya apareció un juego llamado Fort Boyard hace un tiempo, también editado por Microïds.



En Fort Millenium nos encontramos con una aventura de acción y puzzles con una perspectiva en tercera persona en la que en ningún momento podremos descuidarnos de las peligrosas trampas que nos rodean. A través de más de 25 celdas llenas de trampas, tendremos que tratar de escapar con vida por el bien de nuestras gentes. Uno de los aspectos más llamativos del juego es la posibilidad de explorar cualquier rincón de la fortaleza a nuestro antojo, descubriendo así la gran cantidad de secretos que se esconden tras esos gruesos muros de piedra y acero.

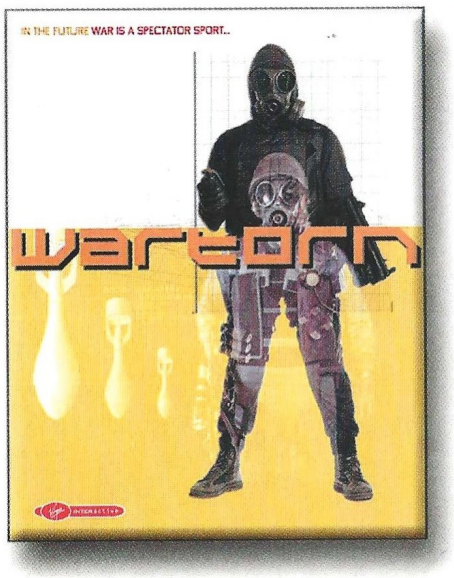
Las trampas de la fortaleza son una especie de puzzles, ya que tendremos que servirnos de nuestra inteligencia y habilidad para sortearlas. Un juego que promete ser muy divertido... y nada sencillo de dominar.

© 1997 2000 Eyst Pty Ltd. Todos los derechos reservados. Wartorn es una marca registrada de Eyst Pty Ltd.
Editado por Virgin Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Limited. Todos los derechos reservados. Design © Definition, London. Fotografía de Aerospace Publishing.



IN THE FUTURE
WAR IS A SPECTATOR SPORT_

Versión íntegra en castellano



Wartorn

- Los jugadores tienen control completo sobre el área de juego: de 1km. a 10kms.
- Completamente en 3D, ofrece a los usuarios puntos de vista ilimitados: el uso de la cámara flotante permite un control total sobre la acción.
- Modo completo de simulación, modo de escaramuza para una batalla instantánea y múltiples modalidades de juego para un jugador y para la opción multijugador.
- Efectos de iluminación de gran dinamismo que mantienen el realismo de la batalla a través de asombrosas explosiones, fuego, efectos meteorológicos, torneos nocturnos...
- Las texturas del terreno, de gran nivel de realismo, hacen que el movimiento de las unidades, y su comportamiento, sea verosímil al máximo: los tanques grandes no pueden subir por la ladera de una montaña de fuerte pendiente mientras que los jeeps y los tanques pequeños, sí.
- Wartorn aúna el combate por tierra, mar y aire.
- Y si quieres derrotar al mundo entero, atrévete a luchar a través de Internet.

PC CD ROM

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

Virgin INTERactive

COMPUTER OUTINUP.com

4x4 Trophy

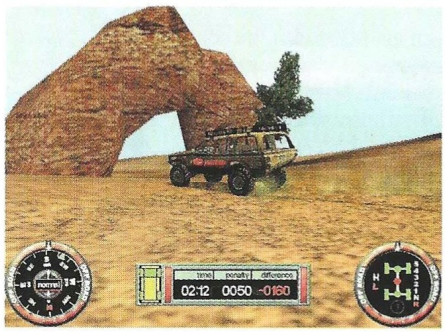
No dejan de llegar juegos de coches, y la verdad es que no nos importa, al menos mientras tengan tan buen aspecto como este 4x4 Trophy.

Más que un 4x4

De vez en cuando es muy reconfortante encontrarte con un juego, sobre todo cuando apenas has visto u oído nada de él. Está claro que los juegos de coches son los que cuentan con un mayor número de seguidores, al menos de los simuladores muy veloces. Por eso, al ver las pantallas que acompañan este texto mucha gente pensará que qué hay de veloz en una carrera de vehículos todoterreno. Pues la verdad que mucho, ya que a pesar de las grandes dimensiones de estos gigantes de metal, la velocidad está a la orden del día. A todo esto hay que añadir la variedad de los circuitos y la dificultad de estos, ya que las carreras no discurren por carreteras normales, o al menos en la mayoría de los casos.

Y la verdad, uno de los puntos fuertes en este juego serán los circuitos, debido entre otras cosas a que serán ni más ni menos que 60, divididos a lo largo de seis terrenos diferentes. En estos circuitos, además de superar cientos de escollos debido a lo abrupto del terreno, podremos participar bajo diferentes condiciones climatológicas, todas ellas de gran realismo.

Los vehículos son otro de los aspectos más llamativos en 4x4 Trophy, ya que la mayoría de ellos contarán con las licencias de los fabricantes, como Toyota y Chrysler. Todo esto, muchos modos de juego y la ayuda de un copiloto, harán de este juego una referencia para los usuarios.



4x4 Trophy

Editor: Virgin
Distribuidor: Virgin

Vikingos

Parece que en los últimos meses los vikingos se han vuelto a poner de moda, sobre todo en el mundo de los videojuegos. Desde "Erik el Vikingo", no se había sentido tan orgulloso Odín.

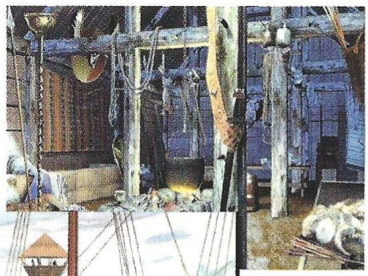
El martillo de Thor golpea con fuerza

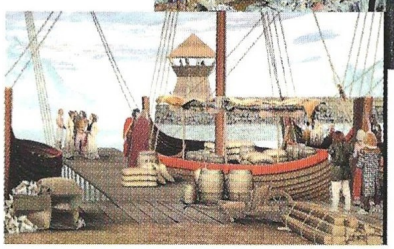
Nos encontramos ante otro de esos juegos históricos a los que, normalmente, o amas u odias. Depende del tipo de juego que te guste, aunque también es muy importante el periodo histórico en el que se desarrolle, ya que puede ser normal que te gusten este tipo de aventuras pero no te agraden los vikingos, de modo que el juego no iría precisamente dedicado a ti.

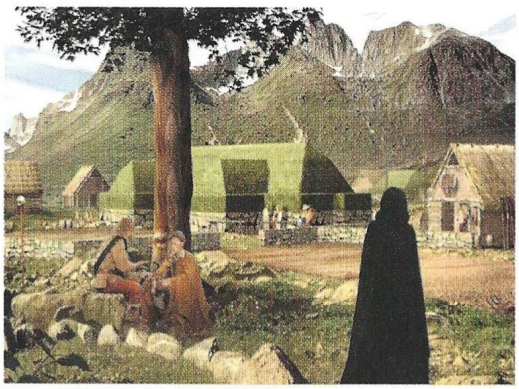
Eso es lo que pasaría normalmente, pero no en esta ocasión. Esto es debido a que Vikingos cuenta con un sistema de juego un tanto peculiar, y que, a nuestro criterio, lo hace muy entretenido para cualquier amante de las aventuras.

El sistema es similar al ya visto con anterioridad en Cruzadas y Cruzadas 2000, éste último sin aparecer todavía en el mercado español. Nos encontraremos con un juego de aventura en el que lo más importante será ir resolviendo los acertijos que nos encontremos, ya que de lo contrario nos será imposible proseguir con la aventura.

La ambientación del juego está perfectamente conseguida, logrando de un modo convincente que nos introduzcamos en el papel del personaje principal, llamado Hjalmar. No hay duda de que los aventureros de pro sabrán sacarle todo el jugo cuando por fin sea comercializado.







Vikingos

Editor: Index +
Distribuidor: Friendware

tu condena está a punto de comenzar...

La PRISION

7 8 1 233 56 45

dinamic
MULTIMEDIA

www.dinamic.com www.laprision.com

La diversion ya tiene su web

GAMESPOT España es el sitio web de acceso gratuito más importante sobre juegos de ordenador y consola que existe actualmente en Internet. GameSpot es la fuente más utilizada por los jugadores que quieran obtener cualquier información sobre el mundo del videojuego.

LAS SECCIONES DE GAMESPOT

Noticias
Informaciones breves con la actualidad palpitante del mundo del videojuego.

Previews
Avance de cómo van a ser los mejores títulos que se están desarrollando.

Reviews
Rigurosos y amplios análisis de las últimas novedades del mundo de los juegos de ordenador.

Trucos
Todo tipo de consejos y códigos secretos.

Reportajes
Amplios reportajes con contenido variado.

Demos
Las demos más actuales para descargar.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON GAMESPOT

www.gamespot-es.com

IMAGEN LIMITE

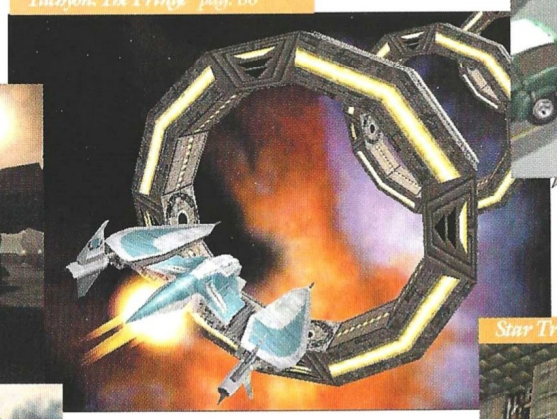
Reviews

46 ..... Aventura/Rol
54 ..... Estrategia
60 ..... Acción
68 ..... Deportes
74 ..... Simulación

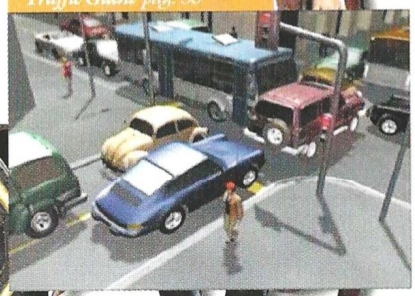
Odisea: la búsqueda de Ulises pág. 46

Earth 2150 pág. 54

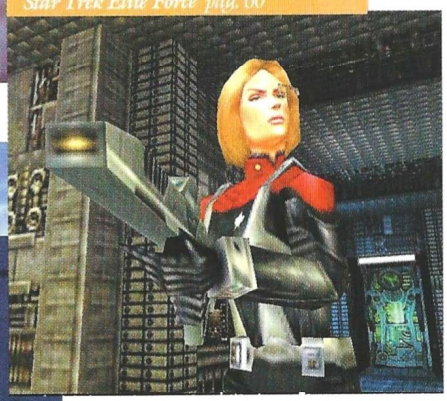
Tachyon: The Fringe pág. 80



Traffic Giant pág. 56



Star Trek Elite Force pág. 60



Grand Prix 3 pág. 74

Search & Rescue 2 pág. 78

Así puntuamos en CGW

imprescindible	muy bueno	bueno	pasable	bajo mínimos
de 9 a 10	de 7 a 9	de 5 a 7	de 3 a 5	de 0 a 3
Una puntuación de entre 9 a 10, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".	De 7 a 9 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.	El segmento de 5 a 7 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron afortunadas pero no lo bastante.	Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 3 a 5, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.	Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan de 0 a 3, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

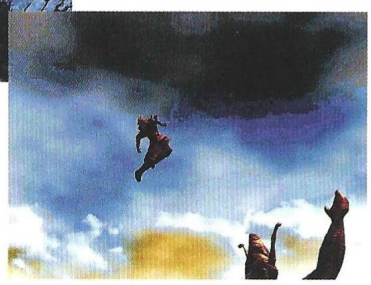
Cántame Musa, dime del hábil varón...

Odisea:
La Búsqueda de Ulises

Acometiendo un proyecto largamente acariciado por la editora francesa, Odisea redescubre para el hombre actual uno de los más impresionantes relatos de la Antigüedad. Esta obra de Homero, segunda parte de su epopeya, se materializa, así, en un universo virtual que nos llevará desde este mundo a otro más fantástico...

No vamos a alabar el trabajo de Cryo en lo que se refiere a su aspecto gráfico, pues aún siendo pasable, la verdad es que Odisea no impacta visualmente. Esto no es óbice para que la recreación de los lugares, como acostumbra la compañía francesa, se haya llevado a cabo con la ayuda de académicos y expertos en arqueología, que han conseguido dotar al juego de ese discreto halo de autenticidad que le confiere la reconstrucción científica de los mitos y las realidades en la Antigua Grecia, todo ello sin perjuicio, claro está, de las licencias que, en beneficio del juego, se han tomado los diseñadores y grafistas.

A los profanos en arqueología e historia pocas cosas llamarán poderosamente la atención. Si no nos fijamos en detalles tales como las ropas, el aspecto de las construcciones humanas, o la reconstrucción pormenorizada de las naves que surcan el Mar Mediterráneo, por citar algunos ejemplos, puede que hasta nos parezca un tanto cutre. Por eso, desde las páginas de Computer Gaming World os invitamos a observar este título a la luz de las nuevas perspectivas que os propondremos.



Heritias

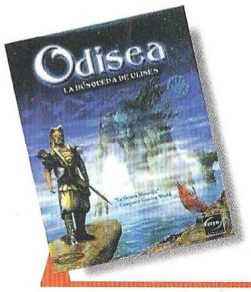
Aunque el título del juego nos trae a la memoria la magnífica creación a la que dio vida Homero entre el siglo IX y el VIII antes de Cristo, lo cierto es que la aventura gráfica que Cryo ha desarrollado extrapola la obra del poeta antiguo a una historia paralela de similitudes evidentes: Penélope, reina de Ítaca es asediada por los pretendientes que quieren conseguir el trono casándose con ella. Telémaco, hijo de la reina y de Ulises, también ha partido en busca de su padre, pero ante la ausencia de noticias, la esposa y madre, decide encargar a Heritias, amigo de la infancia de su marido, una ardua labor no exenta de peligros: la búsqueda del padre y del hijo.

Heritias accede porque ha sido acusado de un crimen que, en realidad, fue un accidente, y espera, encontrando a Ulises y Telémaco, restituir su nombre y su honor. A pesar de llevar un salvoconducto firmado por la propia reina, nuestro héroe pasará por no pocas dificultades antes de hallar siquiera la primera pista que le lleve hasta las personas que busca.

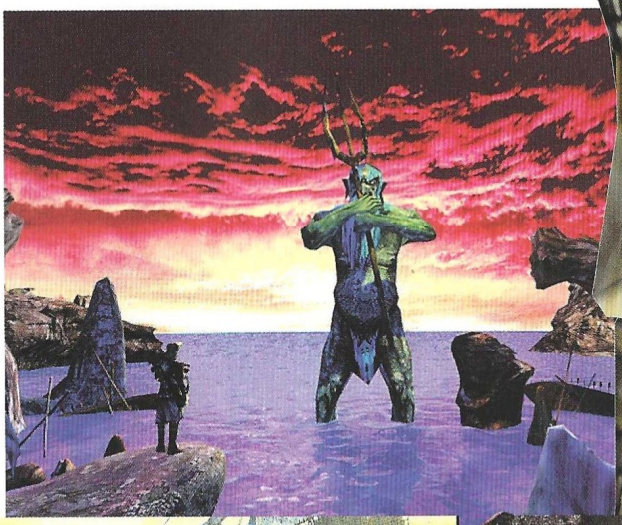
Troya

La trama comenzará en Troya, último lugar en donde fue visto Ulises, e irá enredándose alrededor de la mente del jugador, impregnándole entre sus desarrollos y sus nudos, para conducirle, a través de mundos y submundos, hasta el increíble desenlace final. Ya al poco de comenzar el juego se verá acusado de asesinato, intentando escapar de una cárcel y una muerte seguras, y navegando por los cielos para transportarse hasta lugares de fantásticas materias más propios de los dioses que de los hombres.

Cuando comencemos a jugar, no debemos confundir el aspecto desaliñado de los decorados y los personajes con las características propias de un mal juego, porque la visión que nos



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium II 300 MHz, 16 Mb de RAM, 350 Mb de disco duro libres, Windows 95/98, tarjeta aceleradora 3D, CD-ROM 4x, tarjeta de Sonido, ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

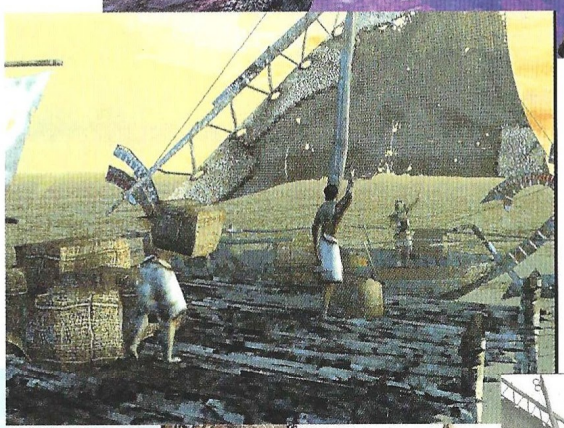


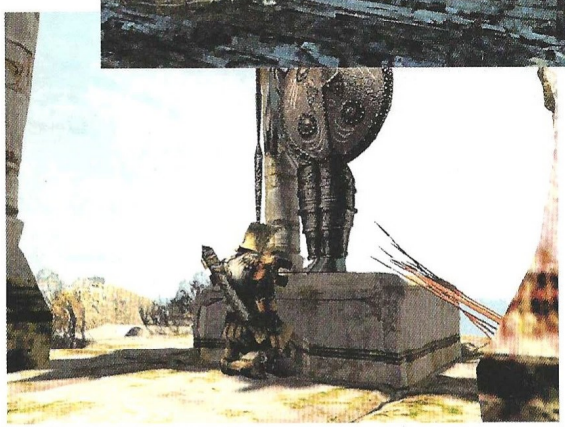
presenta Cryo de esa época de la Antigüedad es más científica de lo que podamos sospechar.

No podemos negar que se han concedido ciertas licencias respecto de algunos elementos del juego, como por ejemplo el guión y el aspecto visual de determinados lugares u objetos que aparecen en el mismo, pero el fondo de la recreación sigue siendo científico, de tal forma que exceptuando unas pocas libres interpretaciones, –barcos voladores, luchas con los dioses, mecanismos fantasiosos–, el juego parece extraído desde el interior de la misma mente del poeta.

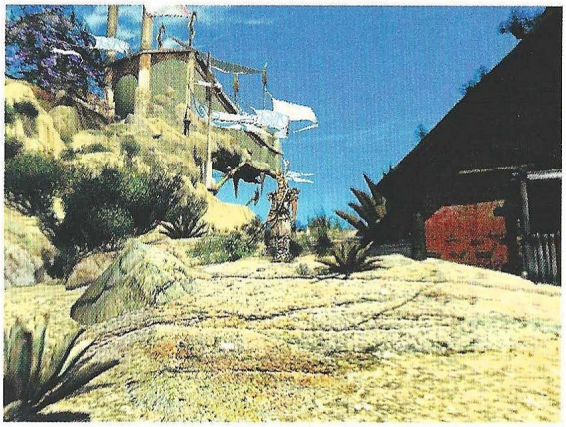
Desde... dentro

Odisea ha sido creado atendiendo a unas determinadas reglas muy particulares. Los mundos o escenarios a través de los cuales nos moveremos en el juego: una Troya arruinada, el templo de Eolo, el país de las semillas de loto, la isla donde habita el cíclope, el puerto de Lamos y así hasta siete localizaciones distintas; obedecen a una estructura innovadora que nos muestra escenarios prerenderizados, divididos en cuadrículas, como si de una colmena se tratase, a través de las cuales nuestro personaje podrá moverse con total libertad mientras, aquellas, permanecen estáticas.

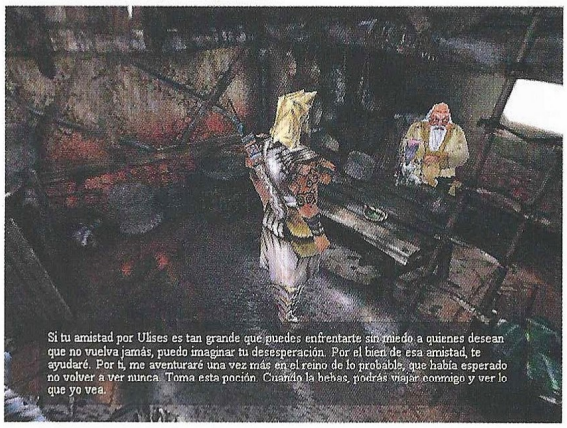


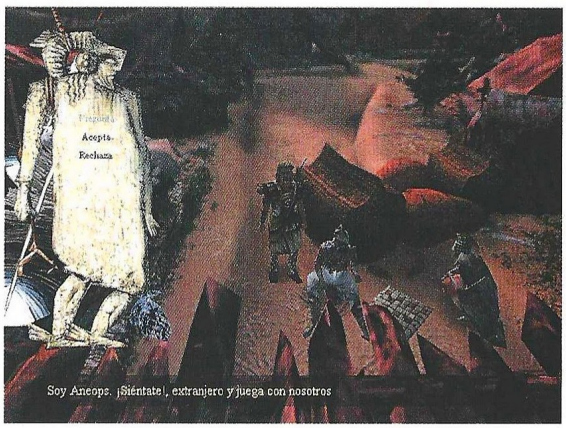


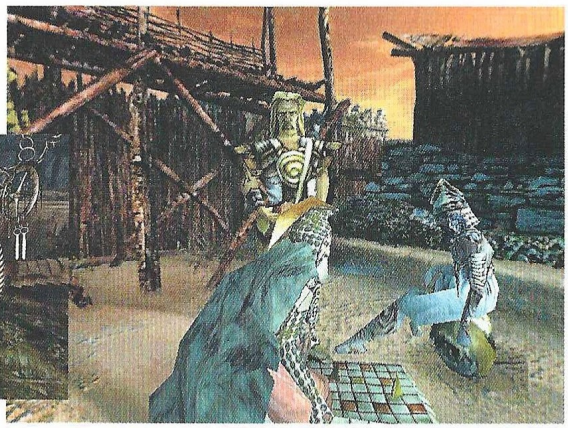
Esta nueva forma de sumergirnos en la realidad de unos exteriores tan estudiados, rompe con el concepto tradicional de Cryo, con su Omni-3D que nos des-

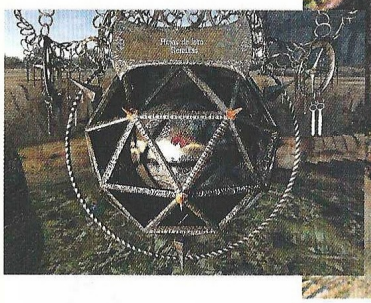


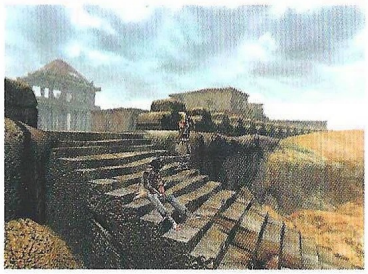
La visión que nos presenta Cryo de esa época de la Antigüedad es más científica de lo que podamos sospechar

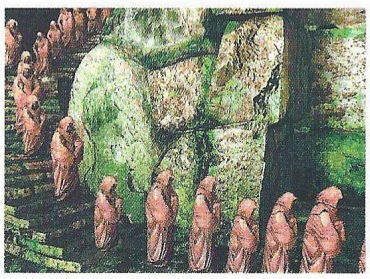












Muchas palabras y algunos conceptos para describiros, en definitiva, esta maravilla cuyos encantos principales residen en sustentar un soberbio guión al que da vida el innovador diseño de sus gráficos, –véase por ejemplo el interfaz, esa especie de extraña geoda–. Y es que Odisea: La Búsqueda de Ulises, quien, en realidad, es buscado en el juego, tiende un puente hacia el pasado, o desde el pasado hacia el futuro, succionando mente, cuerpo y corazón del jugador hasta las entrañas de una ficción. Y mientras Homero escribía, Cartago se estaba fundando y los cimientos de la XXIII dinastía echaban raíces en Egipto...

8,8

Odisea: La Búsqueda de Ulises

Pros: La jugabilidad es excelente, el guión soberbio y, tanto la banda sonora como los efectos especiales y de sonido, más que oportunos. Está doblado y traducido al castellano.

Contras: El aspecto visual general del juego resulta algo anticuado: os dejará un poco fríos. Se ha intentado solapar esta falta de innovación nutriendo Odisea con diseños arriesgados de cierto impacto visual, pero no lo consigue del todo.

...en la Red

En la siguiente dirección de la Web encontrarás una bonita página con –eso sí– poca información en lo que se refiere al juego en sí:
www.odyssey-game.com
Por otra parte, hay que decir que la página ofrece varios idiomas para ser visitada, pero no el castellano.

plazaba en primera persona a lo largo de los decorados sobre los que se sustentaba la realidad que estábamos jugando, para sumergirnos de lleno en un nuevo concepto de jugabilidad bautizado como Cryogen, que ofrece un horizonte de los acontecimientos notablemente más detallado, frente a la total movilidad del protagonista, que se encuentra encerrado en el, si bien la apariencia de infinitud y grandes espacios se sostiene con total credibilidad. Volvemos, por tanto, al reino de la tercera persona, a los orígenes de las escenificación de las aventuras gráficas más tradicionales, pero dentro del ámbito de la tridimensionalidad fingida.

EL ORO ESTÁ A TU ALCANCE

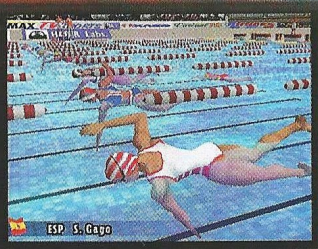
Grabación y edición de pruebas, selección de cámara en las repeticiones

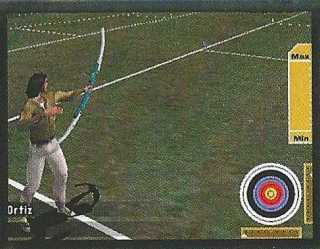
Información estadística después de cada intento

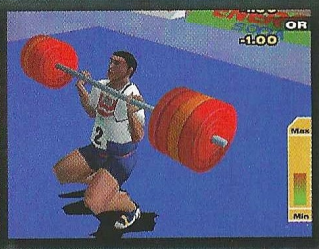
Nuevas cámaras para seguir la acción Photofinish en carreras de velocidad

Himnos nacionales en ceremonias de entrega de medallas

12 NUEVAS PRUEBAS | natación tiro halterofilia



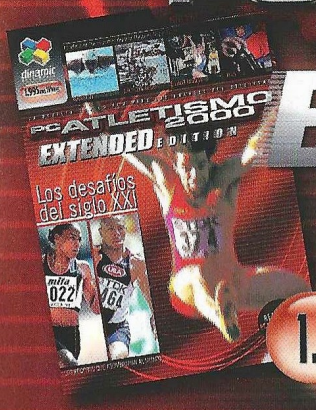




PCATLETISMO 2000 EXTENDED EDITION

8 NUEVOS ESTADIOS | 3 NUEVOS ENTORNOS | NUEVOS SISTEMAS DE CONTROL

REQUIERE PCATLETISMO2000 INSTALADO Y FUNCIONANDO



1.995 PTAS. 11'99€

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Copyright © 2000 Dinamic Multimedia S.A.

www.dinamic.com | 2000

Querer y no poder

Arcatera: La Hermandad Oscura

Arcatera ha sido uno de esos juegos que prometía mucho en sus inicios, cuando se mostró por primera vez hace ya algo más de un año. El resultado final sin embargo, no responde a las expectativas.

La Hermandad Oscura es un culto satánico que pretende hacerse con el poder en la ciudad de Senora, habitada básicamente por ladrones y gentes poco inteligentes en general. El protagonista de Arcatera –mundo en que se desarrolla el juego– se encamina hacia Senora en busca de la felicidad y el amor verdadero (sic). Al llegar a las puertas de la ciudad, se encuentra con un misterioso anciano que afirma haberle conocido en el futuro, y que su misión es evitar que el Señor Negro –supuesto líder espiritual de la Hermandad– libere a Rog Gwenuar, un peligroso asesino que sembró el caos tiempo atrás. Si Gwenuar es liberado, Senora podría ser escenario de una revuelta ciudadana.

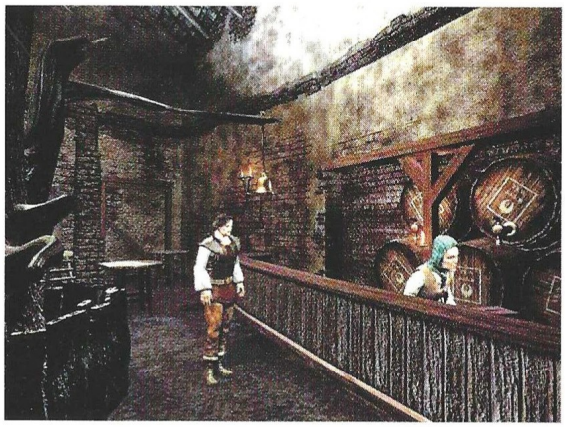
Con esta base argumental y una serie de escenas cortas de juego intercaladas entre varias animaciones 3D de bastante calidad, da comienzo el juego. Lo primero que llama la atención es el uso de gráficos 2D con una perspectiva cambiante que trata de emular un entorno 3D. Los personajes tienen alta definición cuando están quietos, pero en cuanto se mueven parecen un actor digitalizado excesivamente pixelado que no encaja en modo alguno con el escenario en que se encuentra. Ni siquiera activando el anti-aliasing de una tarjeta 3D se soluciona esto.

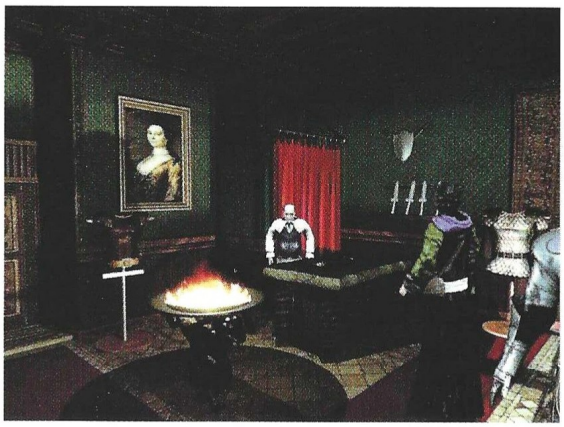
Arcatera es una aventura bastante convencional en cuanto a que utiliza el clásico sistema "point and clic" como interfaz, si bien despliega iconos para interactuar con personajes y objetos según el elemento seleccionado, de forma que no haya más opciones de las debidas. Esta aparente sencillez se vuelve algo complicada a la hora de luchar, ya que hay que seleccionar el arma antes de atacar y no se puede llevar una en la mano constantemente. Además, si se tiene abierta la ventana de ataque en una pantalla donde no hay enemigos sabiendo que en la siguiente sí los habrá, la ventana se cierra con el cambio de pantalla, así que siempre existe el riesgo de recibir al menos un golpe antes de poder hacer nada.

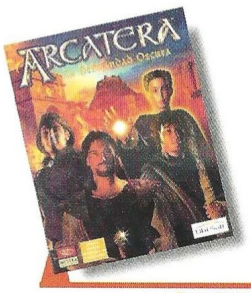
Un poco de todo

Hay también ciertos elementos de rol en este juego: se elige uno entre cuatro personajes (luchador, ladrón, monje y maga), cada uno tiene una serie de habilidades que pueden mejorar obteniendo experiencia, y se puede llegar a controlar hasta cuatro personajes que se unen al protagonista en determinados momentos. Uno de los aspectos más destacables es que Arcatera no es tan lineal como la mayoría de las aventuras, ofreciendo diez posibles finales según cómo se juegue y la información conseguida en la investigación sobre la Hermandad.

Arcatera está subtitulado en castellano, si bien los textos no están especialmente bien adaptados y en





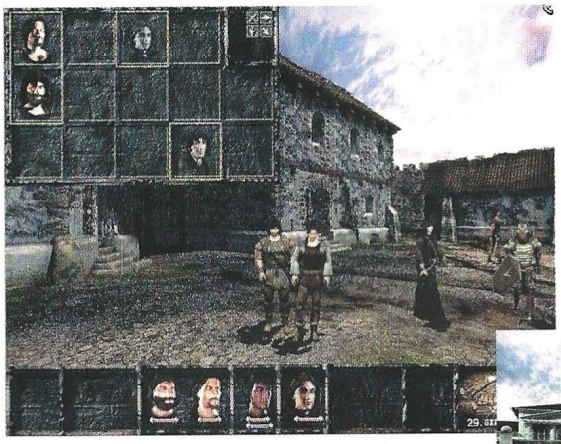


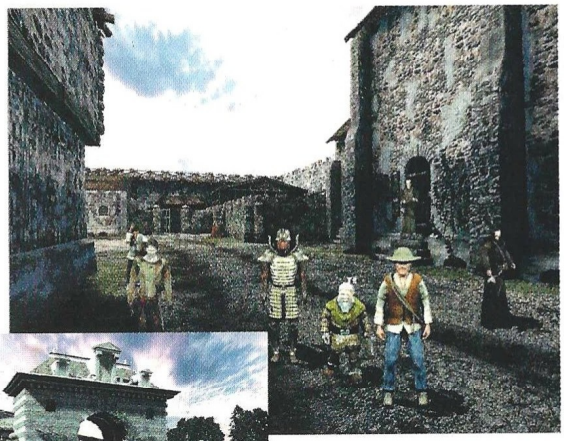
Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium II 233, 32MB de RAM, 600 MB libres en disco duro, SVGA, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Westka Entertainment
Distribuidor: Ubi Soft

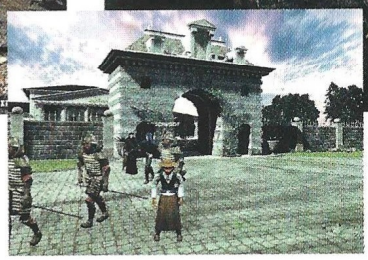
El protagonista de Arcatera se encamina hacia Senora en busca de la felicidad y el amor verdadero

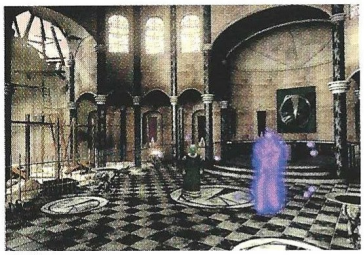
la mayoría de las ocasiones, no reflejan al pie de la letra lo que dicen las voces, llegando incluso a diferir semánticamente la locución del texto. En cuanto a los diálogos con personajes, el sistema es bastante eficaz, si bien abundan innecesarias postillas que tratan de dar una nota cómica bastante malograda.

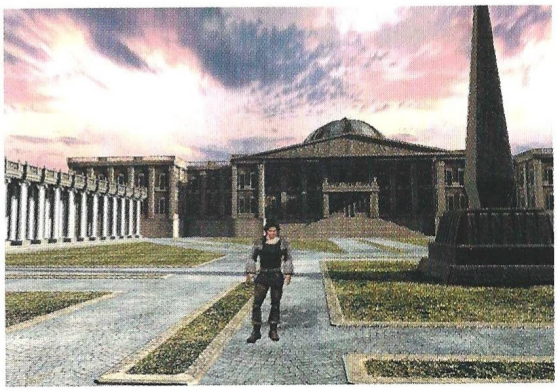
El planteamiento de juego de investigación sin una guía clara de qué hacer, el que haya un límite de tiempo para completarlo, la innecesaria complejidad del interfaz, y errores aleatorios que provocan que el programa se quede colgado e incluso que se cierre sin salvar la partida, dificultan enormemente el poder terminar el juego. Jugárselo diez veces para ver otros tantos finales es simplemente una locura, y ni siquiera una merece la pena, ya que hay demasiados diálogos absurdos que es necesario leer para no perder el hilo de la historia y obtener la información imprescindible para avanzar. En definitiva, Arcatera: La Hermandad Oscura se ha quedado en un quiero hacer algo diferente y no puedo, y encima, lo que he hecho, no es bueno.

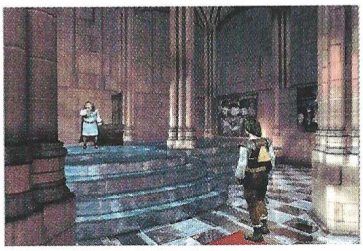












...en la Red

www.arcatera.com
Sitio web oficial del juego en cuatro idiomas, entre los que, lamentablemente, no se incluye el castellano.

2,6

Arcatera: La Hermandad Oscura

Pros: Los textos de pantalla están en castellano.
Contras: Hay errores que bloquean el programa, los subtítulos no son coherentes con las voces y el interfaz complica demasiado la vida al jugador. En fin:todo un dechado de virtudes, vaya.

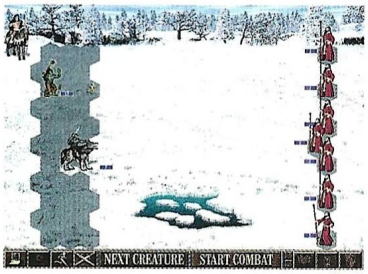
Poco más

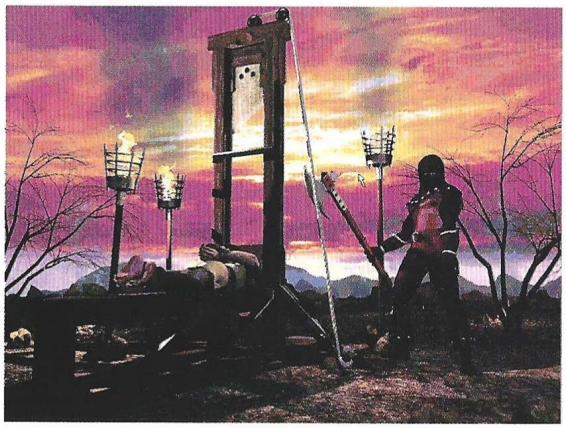
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death

Aún no ha salido la primera expansión de Heroes III –Armageddon's Blade– y ya tenemos aquí la segunda, que incluye el juego original completo y una nueva serie de campañas y escenarios.

Precio: 8.495
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, Windows 95/98, 300Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: New World Computing/3DO
Distribuidor: Ubi Soft

The Restoration of Erathia logró en su momento mejorar la oferta de una serie que parecía difícil continuar con innovaciones y algo más que nuevos guiones. Su primera expansión, aún no editada en España, no aporta grandes cosas sobre el original, al igual que sucede con esta segunda ampliación.





The Shadow of Death tiene un par de novedades –como fosos en las ciudades y fortalezas– que realmente no afectan a lo que es el juego en sí, y se limita a sumar siete nuevas campañas y 38 escenarios a lo que ya había. Los incondicionales de la serie descubrirán pocas cosas que les sorprendan, si bien hay alguna perla entre toda esta repetición como los artefactos combinables para lograr poderes superiores, aunque no es fácil conseguirlos en los escenarios de campaña.

Los gráficos, la música, el sistema de combate y todo lo demás son exactamente iguales a lo que ya habíamos visto en Restorarion of Erathia. Quienes no lo compraran en su día, pueden optar por The Shadow of Death, que sin duda es una buena oferta de juego más expansión, sin olvidar de todas formas que el juego original se lanzó en castellano y este combinado está completamente en inglés.

5,2

Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death

Pros: La oferta es buena por el precio que tiene, ya que incluye el juego original y la segunda expansión. Las criaturas y objetos de la primera expansión están también incluidos.

Contras: A diferencia del juego original, esta edición está en inglés. No aporta nada nuevo a la serie. Las siete campañas y 38 escenarios podrían haber sido distribuidos gratuitamente a través de Internet.

...en la Red

www.mightandmagic.com
Sitio web oficial de 3DO donde se puede encontrar información del universo Might and Magic.

www.bestsitez.com/aoh/
Age of Heroes recopila información, escenarios, trucos y consejos para todos los títulos de la serie, y ofrece acceso a un anillo de páginas web relacionadas.

www.astralwizard.com
Este aficionado ha creado un sitio web dedicado a sus juegos favoritos, entre los que se encuentra la serie Heroes of M&M. Tiene campañas, estrategias y una sección donde hacer sugerencias para la cuarta entrega de la saga.

¿Quieres saber algo sobre consolas en la web?

Con VIDEOGAMES ESPAÑA .COM lo sabrás TODO

En Videogames España podrás encontrar todo lo que necesitas para ser un experto en el mundo de las consolas, desde los trucos más difíciles y desconocidos hasta las últimas novedades y noticias. En Videogames España los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos de los juegos de mayor actualidad.

Noticias
Con la actualidad del mundo de las consolas.

Previews
Cómo serán los mejores títulos que se están creando.

Reviews
Análisis de los juegos más recientes.

Reportajes
De actualidad y de los clásicos de siempre.

Trucos
Claves y técnicas secretas para todos tus juegos.

Películas
Para descargarte vídeos de tus juegos favoritos.

Top Ventas
Las listas de los juegos más vendidos.

DREAMCAST PLAYSTATION PLAYSTATION 2 NINTENDO 64 GAMEBOY

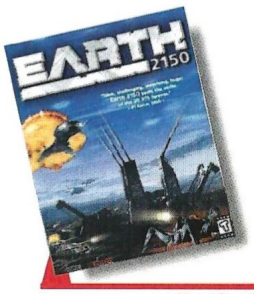
ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON VIDEOGAMES

VIDEOGAMES ESPAÑA .COM

Campo de batalla: la Tierra

Earth 2150

El género de estrategia 3D en tiempo real ya se encuentra consolidado. Juegos de hace unos años como Battlezone o Warzone 2100 demostraron que era perfectamente posible integrar la jugabilidad clásica de la los ETR en un entorno 3D. Desde entonces, otros títulos han ido mejorando la fórmula y Earth 2150 no hace más que confirmar esta tendencia.



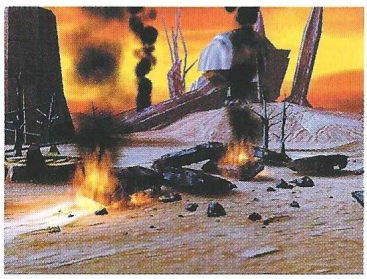
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D 4 MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: De1a 8
Editor: SSI
Distribuidor: Mattel Interactive

La trama de Earth 2150, aunque improbable, plantea una interesante premisa. La economía global ha pasado a mejor vida y la guerra asola el planeta con tres facciones en conflicto: los Estados Unidos Civilizados, la Dinastía Euroasiática y la Corporación Lunar. Los primeros representan una sociedad decadente cuya fuerza militar se compone de robots; la tecnología militar de la Dinastía Euroasiática proviene de los tanques y helicópteros de la Rusia del siglo XX; la Corporación Lunar colonizó la Luna para huir del desastre que se avecina sobre el planeta y cuentan con una tecnología superior a la de las demás partes. Una serie de ataques nucleares han modificado ligeramente la órbita del planeta, lo suficiente para que ahora se dirija hacia el sol. El objetivo del juego consiste en recolectar los suficientes recursos como para construir una enorme nave de evacuación con la que poder colonizar Marte. Desgraciadamente, sólo hay recursos como para que uno de los bandos consiga el objetivo. Hora de eliminar a los demás.

Obviamente, la campaña se pueda jugar desde cualquier de los tres bandos. Cada uno de ellos cuenta con una base central que está a salvo del enemigo y a donde se puede regresar para reorganizar las tropas y la ofensiva, investigar tecnologías, almacenar recursos –que en un momento no son necesarios pero podrían serlo más adelante– y cumplir las funciones habituales en esta clase de juegos.

El aspecto gráfico de Earth 2150 es, en su mayor parte, bastante bueno. Las unidades y estructuras cuentan con numerosas animaciones que muestran los detalles de las tareas que realizan, mientras que los efectos atmosféricos –nieve, lluvia y niebla– no sólo están bien realizados sino que proporcionan un elemento estratégico adicional. El juego presenta un estilismo diferente dependiendo de la facción elegida y cada una cuenta con sus propias unidades y un árbol de tecnología particular. A medida que se desarrollan nuevas armas, el jugador puede utilizar el Centro de Construcción de Unidades para equipar una unidad en particular con diferentes armas y mecanismos. Lo mismo sucede con los edificios, obteniendo así un elemento que añade un notable toque de frescura al juego.

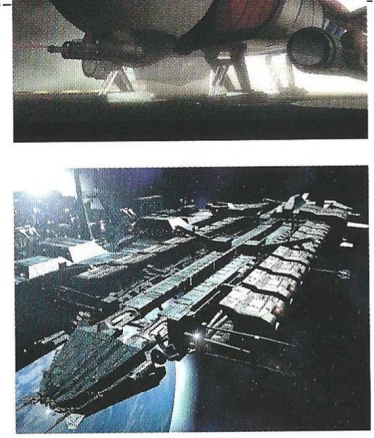
Independientemente de lo atractivos que sean los gráficos, es la jugabilidad lo que mantiene al usuario frente al monitor. Earth 2150 presenta ciertas diferencias entre un bando y otro, y cada misión contempla varios caminos para su resolución. Como es habitual, el jugador comienza cada nivel con un número más bien escaso de recursos y unidades. Las colas de producción –tanto en cuanto a las unidades como a las tecnologías– dejan las manos libres para centrarse en otras tareas, algo muy apropiado dada la cantidad de elementos que hay que tener en cuenta durante la batalla. Resulta imprescindible conocer en detalle las ventajas y desventajas de cada unidad, las funciones de cada estructura y las circunstancias del momento para sacar adelante cada misión ya que es

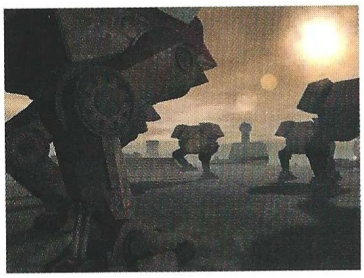


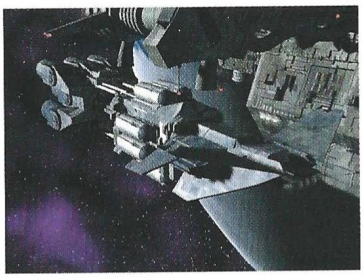
Las unidades y estructuras cuentan con numerosas animaciones que muestran los detalles de las tareas que realizan

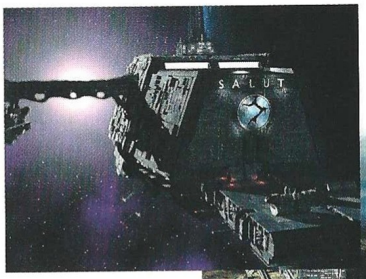
habitual que una acción aparentemente secundaria tenga una mayor relevancia de lo previsto. En última instancia, es una buena gestión de los recursos la clave que lleva a la victoria.

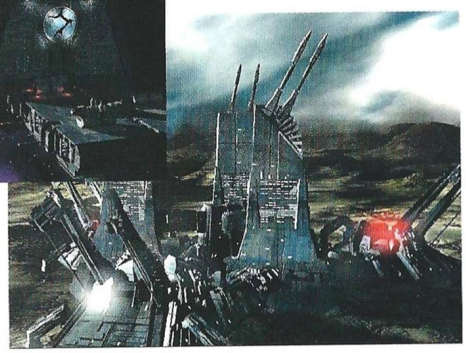
El entorno 3D y todos los detalles que hay que tener en cuenta hacen que cueste un poco acostumbrarse al interfaz. De hecho, aquellos que se acerquen por primera vez a un ETR lo encontrarán bastante complicado, aunque una vez superada la curva de aprendizaje el jugador lo encontrará bastante cómodo. La cámara es sencilla de controlar –sin llegar a la versatilidad de Ground Control– y depende enteramente del ratón. También es posible impartir ordenes mientras el juego está en pausa, lo que se convierte en una gran ayuda. El aspecto sonoro del juego no es demasiado brillante y algunas de las voces incluidas recuerdan enormemente al juego de donde proviene todo el género. Por otro lado, los modos multijugador y las partidas individuales fuera de campaña son bastante buenas. De hecho, el combate contra otros jugadores humanos es la mejor manera de constatar lo bien equilibradas que están las facciones.











Earth 2150 es un juego tan divertido como complejo. Probablemente más adecuado para los versados en el género de la estrategia en tiempo real que para aquellos que no tengan demasiada experiencia. En resumen, una buena adaptación a las 3D de los mecanismos de juegos tradicionales de la estrategia en tiempo real.

...en la Red

Todos los detalles acerca de Earth 2150 se encuentran en las Web: www.earth2150.com En www.epicclass.com/Earth-2150/Maps/Maps.htm podrás encontrar numeroso mapas realizados por fans mientras que The Extreme Earth 2150 Resources (thexer.telefragged.com/) cuenta con todo tipo de recursos.

7,8

Earth 2150

Pros: Un apartado gráfico bien resuelto y la adaptación bien entendida de las claves del género al entorno tridimensional hacen de Earth 2150 una buena opción para los que prefieren la estrategia de toda la vida.

Contras: La curva de aprendizaje puede ser un poco dura para los que no estén muy familiarizados con este tipo de juegos. No ofrece nada nuevo y, por ejemplo, Ground Control, era bastante más espectacular.

Concejal por un día

Traffic Giant

Imaginaros ser el alcalde o el concejal de transportes de una ciudad. A vuestro cargo, toda la responsabilidad del tráfico. Atascos, líneas de metro, autobuses, trayectos y sobre vuestras espaldas la obligación de llevar a un montón de trabajadores a sus destinos puntualmente.

Así de difícil nos lo van a poner los chicos de Jowood. Si hay algo de lo que nos quejamos los ciudadanos de todos los países es sin lugar a dudas del tráfico y de los transportes públicos. Ahora nos va a tocar meternos en la piel de uno de esos políticos responsables de la circulación y los medios de transporte, y procurar que las personas lleguen a su destino y el tráfico tenga solución. ¿Difícil? Mucho más que eso.

Modos de juego

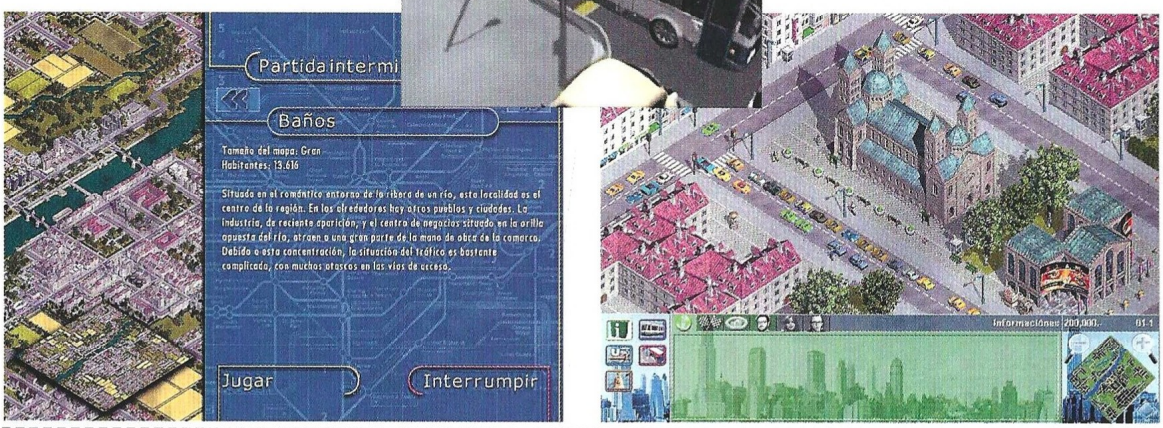
Traffic Giant ofrece varios modos de juego que guardan notables diferencias. De esta forma podremos seleccionar un Modo realista, en el que el programa simula una ciudad con habitantes; es uno de los más divertidos, pues los ciudadanos se comportan como en la vida ordinaria, un modo fácil que incluye la construcción mucho menos problemática de tu propio sistema de transportes, sin tener que prestar atención a otras contingencias y problemas coyunturales. Luego podemos optar por el Modo empresarial, el cual te obliga a sacar los rendimientos más altos que puedas para tu empresa de transportes y ampliar la cobertura. Por último, y uno de los más interesantes, es el de Responsable de tráfico del ayuntamiento, donde además de tener que dominar una cierta parte empresarial, el objetivo más importante es la reducción del tráfico y sus problemas añadidos: atascos, puntualidad, etc... Luego tenemos las campañas, que se componen de misiones activadas secuencialmente pero de forma flexible, pudiendo luego elegir el jugador el camino a seguir. Toda una gama de posibilidades para adaptarlas a nuestro gusto.

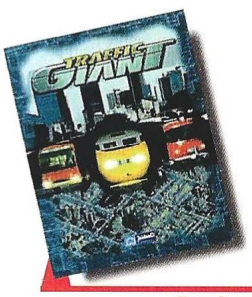
Las ciudades y el tráfico

Las ciudades están vivas, esa es la impresión que dan cuando las observamos. Una perspectiva isométrica será la encargada de darnos los detalles de esta ciudad en movimiento. El nivel de detalle es muy bueno, y la velocidad es bastante aceptable si tenemos en cuenta la cantidad de objetos en movimiento y con rutas prefijadas de las que dispone el ordenador. Los autobuses pasan y se detienen en sus paradas, los coches se agolpan en los semáforos y los trenes recorren por sus interminables raíles el camino de una ciudad a otra. A todas luces, lo que vemos es la expresión dinámica de una ciudad bastante real.

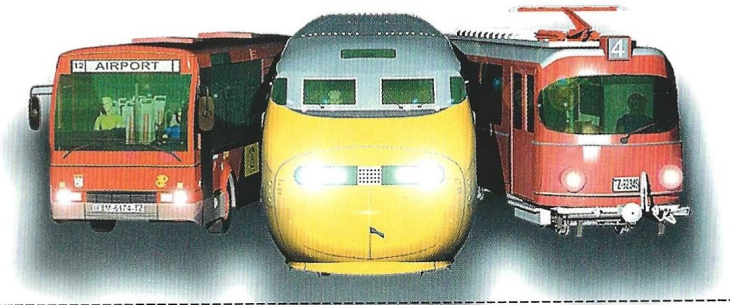
Gestión empresarial

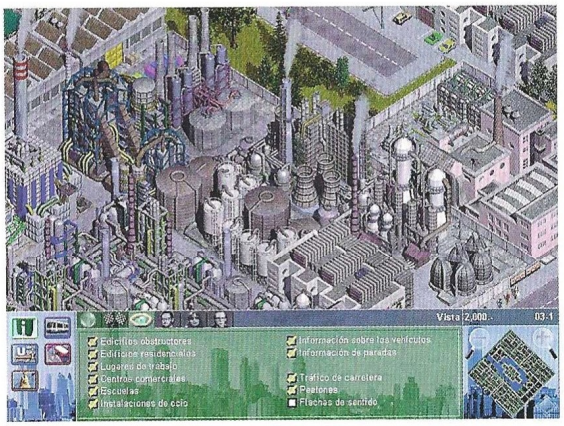
Necesitaremos construir paradas de autobús, incrementar nuestras flotas, remodelar estaciones de metro, o incluso demoler edificios. Esto nos costará dinero, que variará enormemente en función del atractivo y del coste de construcción de la obra en cuestión. Necesitaremos planificar convenientemente, siendo esta una de las partes más importantes del juego. Habrá que fijarse en la vida de la ciudad, los edificios más importantes, los colegios, etc. Entonces, habrá que elaborar un plan de actuación que permita crear una línea rentable. Si es menester, habrá que reparar y comprar vehículos, siendo necesario empezar por poco, puesto que tirar la casa por

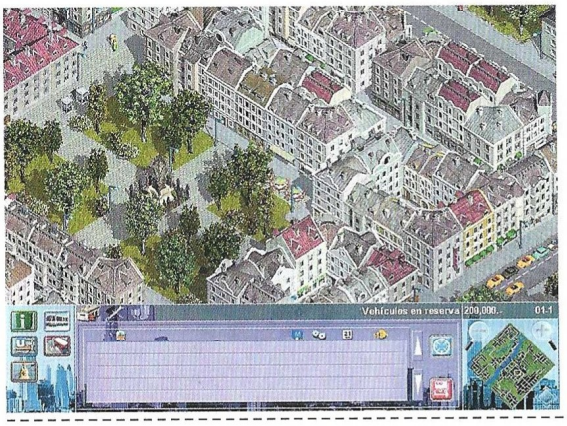


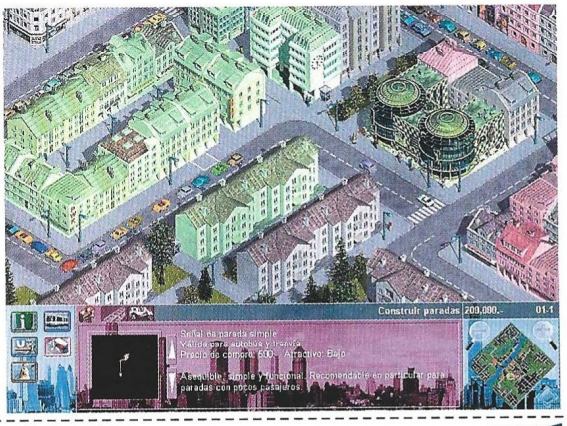


Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, 240Mb libres de disco duro, tarjeta de sonido, ratón
N° de jugadores: 1
Editor: Jowood
Distribuidor: Infogrames





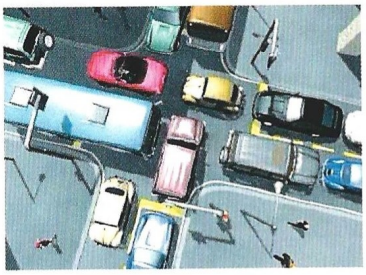




la ventana es la forma más idónea para terminar derrotado. La planificación es muy importante, y observar las distintas líneas ya existentes nos dará una idea del estado de la red, sus deficiencias y virtudes, y por lo tanto de nuestra capacidad operativa para mejorarlo. Las líneas son visibles por los iconos de información que aparecen junto a los diversos autobuses.

En resumen

Traffic Giant es un producto distinto. Su acercamiento a la estrategia se basa en la superación de los problemas cotidianos. Muchas veces lo más complejo es lo más cercano aunque nos empeñemos en irnos lejos. El desarrollo urbanístico, la gestión municipal, la ordenación del tráfico y la regularización de la vida son sólo unos pocos problemas de los muchos a los que deberemos enfrentarnos. Se podría decir que no es uno de los juegos más emocionantes de estrategia que hay en el mercado, pero sí uno de los más reales, enganchando gracias a una simplicidad de ideas que se transforman al jugarlo en un laberinto de posibilidades y también de problemas, derrochando, eso sí, por todas partes algo escaso en estos tiempos: originalidad.



...en la Red

www.verkehrsgigant.com
www.trafficgiant.com
Son las páginas dedicadas al juego en sí.
www.jowood.com
Es la web de los diseñadores del programa.

7,5

Traffic Giant

Pros: Una idea original, un programa que rompe un poco con los tópicos de la simulación en tiempo real. Dificultad configurable. Una buena inteligencia artificial. Buenos gráficos y un comportamiento muy real de los vehículos y del entorno vital de las ciudades representadas. Está traducido al castellano.

Contras: A veces resulta un poco tedioso el control del tráfico. No es un programa que nos resulte demasiado emocionante al principio, sino que hay que esperar y jugarlo largamente para lograr saborear por completo sus cualidades.

Un sacadineros interactivo

Star Trek Conquest Online

Hay pocos juegos exclusivamente online que se comercialicen en España a través de los canales habituales, pero todos ellos han sido cuidadosamente seleccionados por su posible viabilidad entre la comunidad de jugadores de nuestro país.

Star Trek Conquest Online no tiene ninguna posibilidad de éxito, y los motivos son muchos. Para comprenderlos, hay que tener en cuenta que Star Trek Conquest es un juego de cartas coleccionables, dentro del estilo de Magic the Gathering y otros similares que cuentan con un público muy fiel.

El juego Online es la traslación de este entretenimiento de coleccionismo al ordenador, planteando enfrentamientos a través de Internet. Por supuesto hay unas misiones de entrenamiento y un par de escenarios que no exigen la conexión activa para jugar, pero después de eso, hay que empezar a tirar del teléfono.

Ajedrez de cartas

Básicamente, el objetivo del juego consiste en controlar más planetas que el oponente al final de los 20 turnos de que consta. Como alternativas de victoria, se puede conquistar el planeta natal del contrincante o bien conseguir 10 puntos para Q –el todopoderoso personaje de la serie que tanto desesperaba a Picard y su tripulación cada vez que aparecía–.

El jugador recibe una serie de cartas al principio, marcando cuántas puede haber repetidas, y utiliza puntos de control para poner en juego dichas cartas, dentro de la región del espacio que le pertenece. Estos puntos de control vienen dados por el número de planetas que se controle. Los turnos se dividen en tres fases: despliegue, ataque y movimiento. Durante la primera se ponen cartas en juego, en la segunda se ataca si se produce esta situación, y en la última se efectúa el desplazamiento.

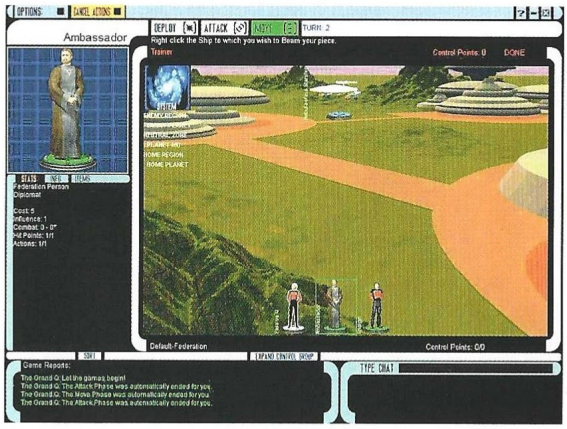
Hay varios tipos de cartas: naves, personal y objetos. Las primeras incluyen estaciones de defensa y otras estructuras similares, las segundas son obvias, y las terceras abarcan armas para el personal y las naves, y todo tipo de dispositivos para instalar en las otras dos categorías.

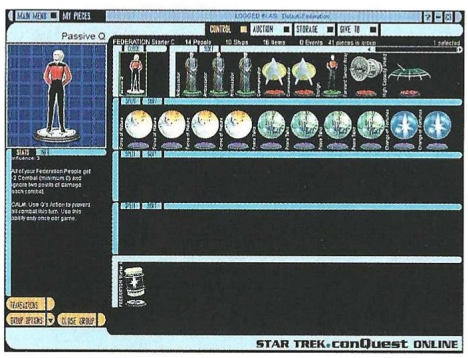
Menos por más

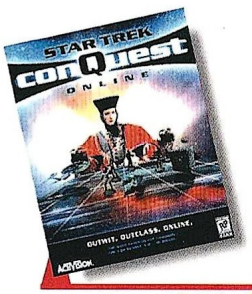
Aunque cuesta un poco hacerse con el juego, una vez logrado no es demasiado complicado... Al menos hasta que se producen situaciones que uno no sabe cómo resolver y que no están documentadas en el manual, aunque es posible seguir jugando y ganar sin solucionar el problema puntual. En cualquier caso, con o sin documentación, el juego no es capaz de entretener: de hecho aburre mortalmente.

Quizá la parte online, que al fin y al cabo es el núcleo de Star Trek Conquest Online, sea algo más divertida, pero para ello hay que disponer de una buena colección de cartas, y es aquí de donde surge el titular que encabeza este análisis. El juego incluye una especie de baraja de iniciación con la que nada se puede hacer al buscar oponentes online, a menos, claro, que acaben de empezar y sólo tengan esta baraja básica.

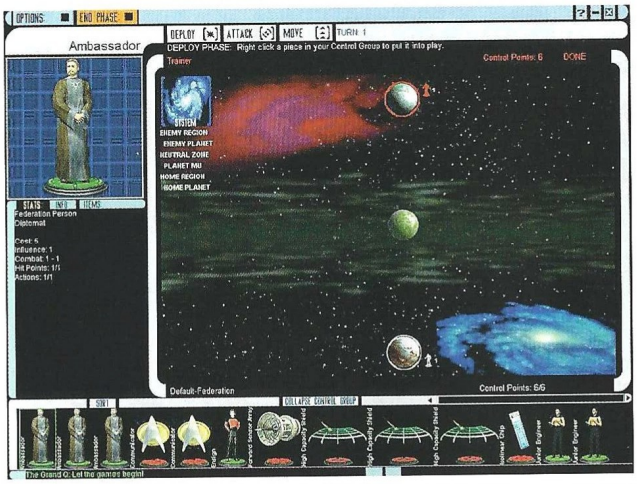
¿Qué hay que hacer para conseguir más y mejores cartas? Pues nada más y nada menos que ¡COMPRARLAS! Hay que

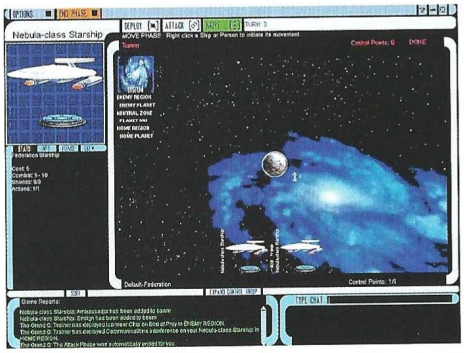






Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 75, 8MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, SVGA, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 6 2
Editor: Genetic Anomalies/Activision
Distribuidor: Proein



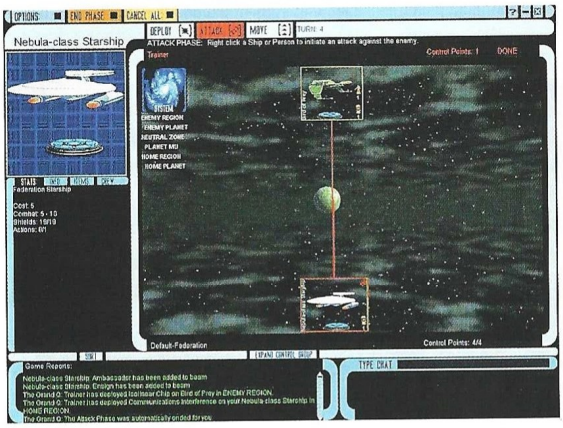


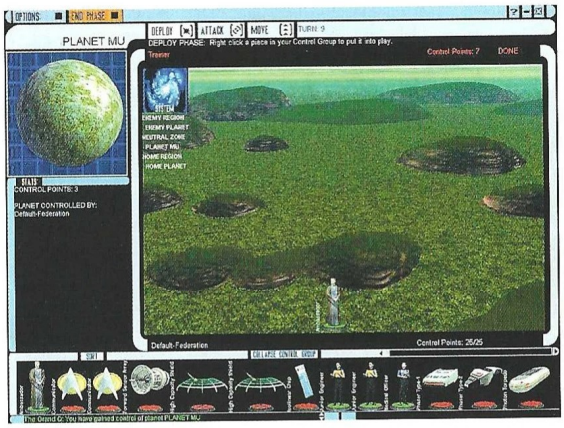
paquete que se compre –que varía en el número y tipo de cartas incluidas–, pero da los mismo: después de pagar lo que cuesta el juego, encima hay que seguir pagando para poder jugar en condiciones.

ma, pero el coleccionismo obligado para poder participar en una partida en las mismas condiciones que el oponente, es un abuso. Y la locura es aún mayor: hay subastas online de cartas, y se pagan precios de locura.

¿Cómo se puede tener tanta desfachatez? Es como si para jugar a Quake III Arena tuvieras que comprar las armas online, o que en Everquest los objetos costasen dinero real. Visto todo esto, la opción más razonable parece, sencillamente, olvidarse

El objetivo del juego consiste en controlar más planetas que el oponente al final de los 20 turnos de que consta



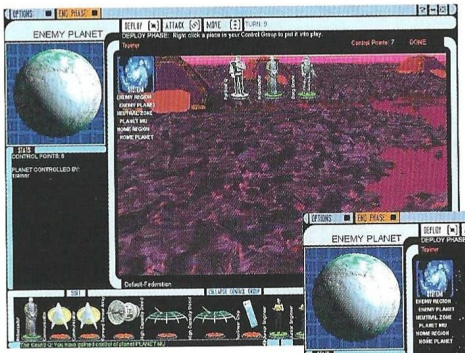


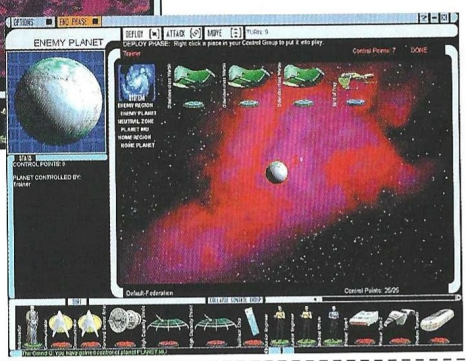
...en la Red

www.conquestonline.com
Sitio web oficial del juego desde el que obtendrás acceso a foros, comunidad, facciones y toda suerte de contenidos.

www.startrek.com
Este portal ofrece acceso a todo el universo de la saga más importante de ciencia ficción.

pagar para conseguir nuevas "unidades", como cuando vas a una tienda de cómics a comprar un sobre de Magic. Hay diversas ofertas según el contenido del





Si la filosofía fuera la misma –por citar un jemplo– que en Everquest, donde se paga una cuota mensual, no habría ningún proble-

de la existencia de Star Trek Conquest Online. Por algo se llamará "Anomalías Genéticas" el estudio que ha desarrollado el juego.

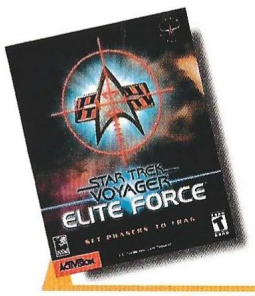
1,3
Star Trek Conquest Online

Pros: Star Trek Conquest Online es el primer juego donde aparecen Q y sus diferentes "versiones".
Contras: Además de aburrirte y tener que seguir pagando para jugar, tendrás que tener un diccionario inglés-español para entender los textos si no dominas la lengua anglosajona.

Más que Siete de Nueve

Star Trek Voyager: Elite Force

La maldición de las licencias. La industria del juego cuenta con una larga y provechosa tradición de transformar licencias con grandes posibilidades en juegos terriblemente mediocres. Star Trek, con una ingente cantidad de títulos en desarrollo —provenientes de las distintas series de TV y películas— se atreve a romper la costumbre por segunda vez en pocos meses.



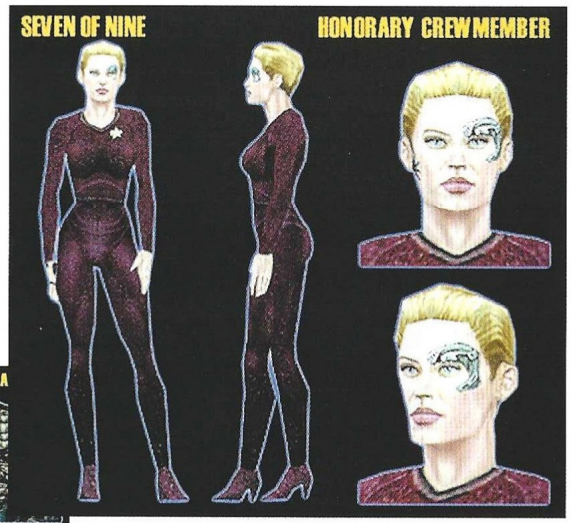
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 16
Editor: Raven Software/ Activision
Distribuidor: Proein

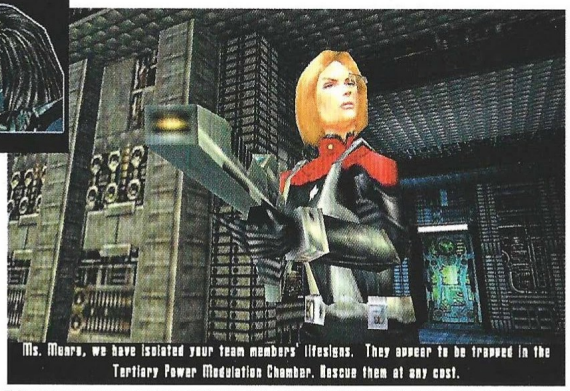
Una de las cuestiones fundamentales en torno a un título como Elite Force es: ¿resulta el juego interesante para cualquiera que no sea un fan de la serie? La respuesta es sí. De hecho, basta con ser un aficionado a los "shooters" en primera persona en general y a Half Life en particular. Tras la publicación del juego de Valve hace un par de años, muchos desarrolladores reconocieron que el camino a seguir en este género pasaba por crear una historia sólida con personajes interesantes y una atmósfera envolvente. Raven es la primera compañía que puede presumir de haber logrado esos objetivos. Curiosamente, la misma que hace unos meses publicaba Soldier of Fortune, un juego que era el paradigma de todo lo contrario.

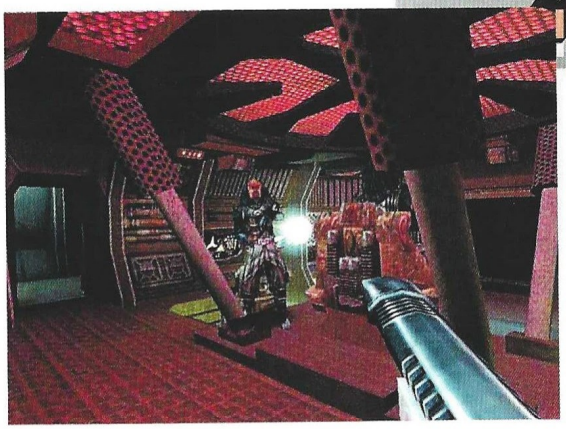
Cómo encajar Quake III y Star Trek

Es cierto que Elite Force parte con ventaja al poder utilizar un universo tan desarrollado y querido por los aficionados como el de Star Trek, pero no lo es menos que este tipo de aventuras suelen acabar en desastre. El mayor acierto de Raven ha sido no querer travestir las constantes temáticas y argumentales de la serie en un refrito de acción desenfrenada gracias al motor de Quake III. El aspecto visual es excelente, pero resulta más relevante en el desarrollo del juego una estructura argumental plagada de escenas prefijadas y de constantes diálogos con unos y otros personajes que sirve para conducir la acción. A pesar de que en ellas el jugador no cuenta con ninguna posibilidad de incidir en su desarrollo, son suficientes como para otorgar un sello distintivo a Elite Force merced a la acertada recreación de los personajes de la serie –el temeroso Chell, la sensual Seven of Nine y demás–, las relaciones entre ellos y los ambientes en los que tiene lugar la aventura. Lo cierto es que el universo Star Trek encaja mejor con una aventura que con lo que se espera de un "shooter" y Elite Force mantiene un adecuado equilibrio entre ambos aspectos.

El primer juego basado en la serie Voyager presenta al Hazard Team, un equipo de fuerzas especiales con el que cuenta la Voyager para encarar las lógicas adversidades que van a encontrar en su largo viaje de 70 años de regreso al hogar. La historia se inicia con la mayor parte del equipo prisionero en un cubo Borg y uno de sus miembros –Munro, quien puede ser hombre o mujer de acuerdo con la elección del jugador– al rescate. Los Borg hacen su aparición e inmediatamente pasan a formar parte del panteón de los mejores villanos que se han visto en un juego. Conservan el mismo espíritu ominoso de la serie, su recreación gráfica es excelente y se comportan de la misma manera que ya conocemos. Munro se mueve entre ellos sin que, aparentemente, reaccionen. Hasta el momento en que haga algo que lo convierta en una amenaza, lo que permite un estilo de juego tipo Thief durante unos minutos. Con el rescate casi consumado, un error del jugador da al traste con la





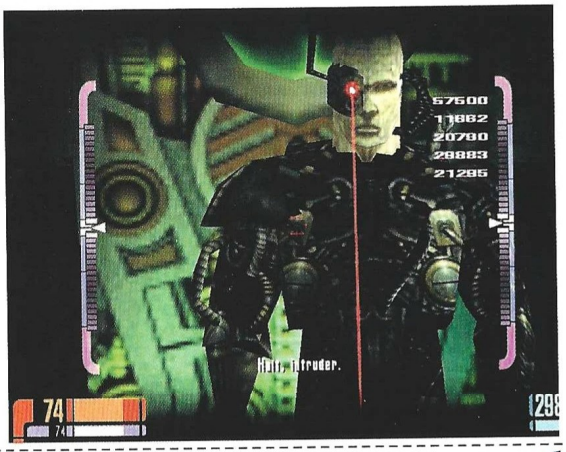


La historia se inicia con la mayor parte del Hazard Team prisionero en un cubo Borg

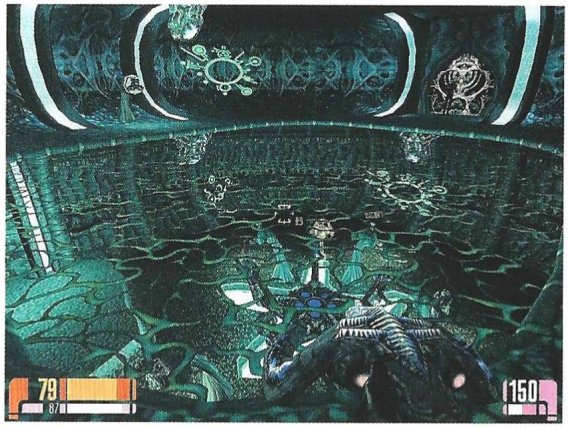
operación, los prisioneros y él mismo. Entonces se revela que todo formaba parte de un programa de entrenamiento en la Voyager. Una cinematográfica secuencia de títulos de crédito da paso a la historia central del juego. Una señal de socorro lleva a la nave a quedar atrapada en una especie de Triángulo de las Bermudas espacial y sin apenas recursos con los que sustentar los sistemas vitales. El Hazard Team aborda una cercana nave abandonada con la esperanza de poder aprovechar los suyos y ahí empiezan los verdaderos problemas.

Detalles, detalles...

Al igual que sucedía en Half Life se han evitado las elipsis en las narraciones. Por ejemplo, una vez recibido el encargo de teletransportarse a la nave abandonada, Munro se dirige desde el puesto de mando a la sala de equipamiento y, desde allí, a la sala de transporte donde se reúne con sus compañeros para el viaje. Una vez allí, el equipo de diseño sorprende con un estilo visual que recuerda al que se podía observar también en los



El despliegue visual que realiza el "engine" de Quake III es tan bueno como cabía esperar



8,7

Star Trek Voyager: Elite Force

Pros: Brillante recreación del universo de la serie Voyager. El motor de Quake III asegura el espectáculo visual y una estructura de juego con la lección de Half Life bien aprendida le añade el interés y la profundidad suficientes. La mejor adaptación de Star Trek hasta la fecha y, para los que no sean aficionados a la serie, un "shooter" realizado con más cabeza de la habitual.

Contras: No es un juego para los que busquen acción desenfrenada ni para los que se aburran con Star Trek. Su fidelidad a la serie puede ser –a pesar de todos sus aciertos– un serio obstáculo para sus detractores. Lo que demanda una buena opción multijugador no acaba de encajar con el espíritu tan civilizado de Star Trek.

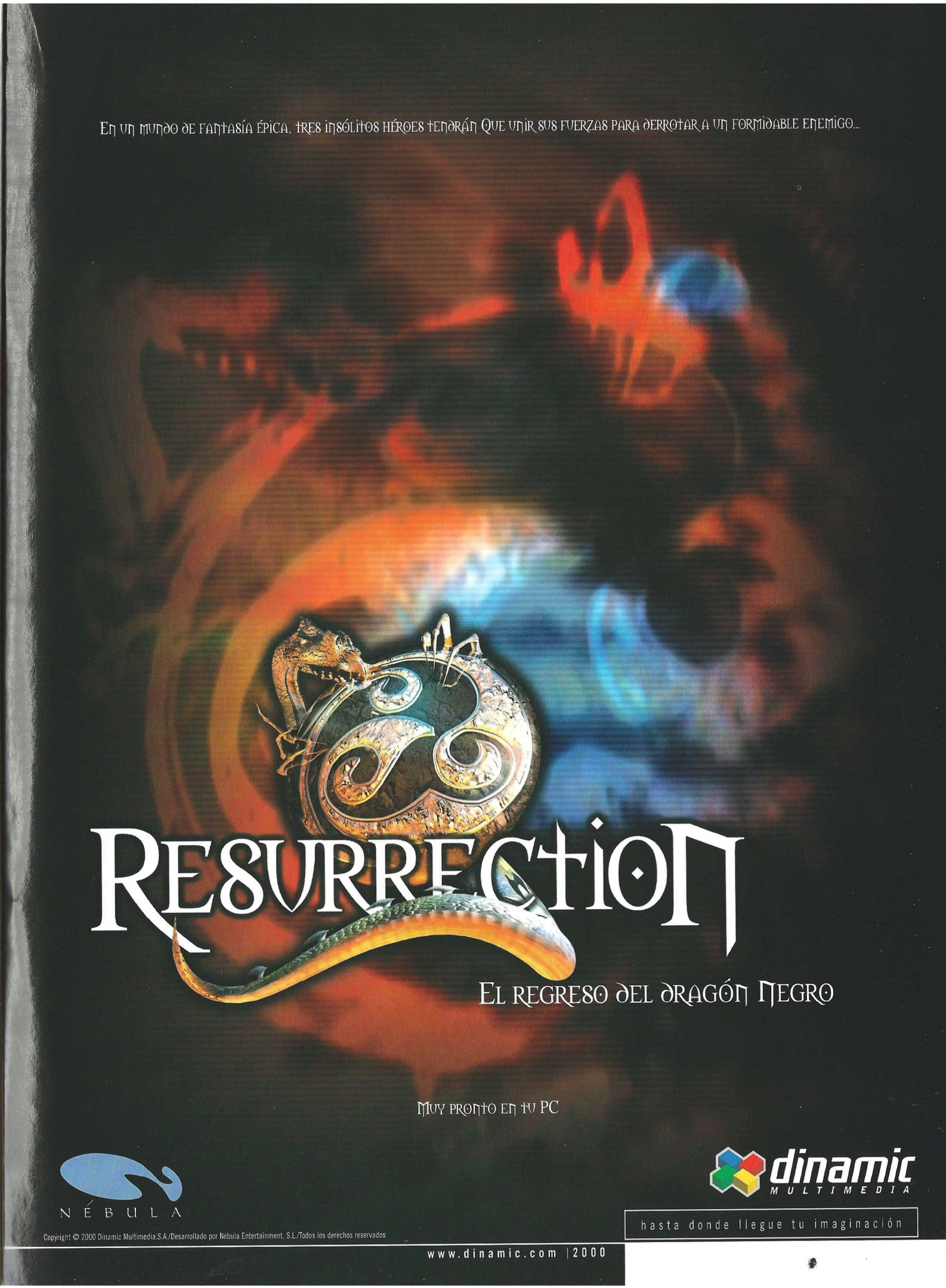
...en la Red

El sitio oficial del juego es **www.ravensoft.com/eliteforce/** En **www.startrek.com/** hallarás todas las pistas necesarias sobre la creación de Gene Roddenberry y compañías como Interplay (**www.interplay.com**), Microprose (**www.microprose.com**) y Simon & Schuster (**www.ssinteractive. com**) cuentan en su catálogo con otros juegos inspirados en Star Trek.

primeros niveles de MDK 2, una muestra de la variedad que Elite Force va a presentar en los siguientes entornos a lo largo de su desarrollo. El despliegue visual que realiza el "engine" de Quake III es tan bueno como cabía esperar y Raven ha podido echar mano de los recursos de Paramount para recrear la Voyager y otros escenarios del juego con una fidelidad que no se había visto hasta ahora en ningún juego. Igualmente han contado con la colaboración de actores de la serie para las voces y la ayuda de la librería original de sonidos que la compañía cinematográfica ha puesto a su disposición. El jugador se verá a menudo acompañado en sus aventuras por otros personajes de la serie. La IA hace un buen trabajo en mantenerlos a su lado sin que se conviertan en un problema en ningún momento, aunque no se luce tanto con algunos enemigos a los que deja vendidos en algunas ocasiones. Quizás la novedad técnica más llamativa –comparando con lo que habíamos visto de este "engine" en QIII– sea la excelente sincronización entre los diálogos y las expresiones y movimientos faciales de los personajes. Otro detalle que añade profundidad a un juego que está plagado de ellos.

Raven ha logrado desarrollar una excelente aventura para un solo jugador que refleja fielmente todas las claves del universo Star Trek. El modo multijugador, por el contrario, no acaba de resultar tan atractivo. Quizás porque correr de un lado a otro controlando a un vulcaniano con un "phaser" en la mano no es lo más adecuado para un modo de juego que reclama tanta acción como violencia. Pese a ello, Elite Force es un "shooter" en primera persona diferente a lo habitual y brillantemente realizado que debería atraer no sólo a los fans de Star Trek, sino a cualquiera que quiera sumergirse en una envolvente aventura de ciencia ficción.

Para acabar, decir que el juego, por desgracia, está en inglés.


En un mundo de fantasía épica, tres insólitos héroes tendrán que unir sus fuerzas para derrotar a un formidable enemigo...
RESURRECTION
El regreso del dragón Negro
Muy pronto en tu PC
NÉBULA
dinamic
MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
Copyright © 2000 Dinamic Multimedia.S.A./Desarrollado por Nébula Entertainment, S.L./Todos los derechos reservados
www.dinamic.com | 2000

¡A golpe de infarto!

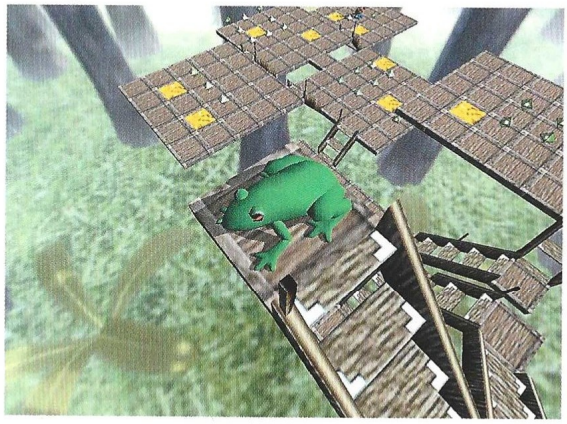
Ka'roo

Entre la avalancha de prodigios de la técnica que nos bombardea, el resplandor de un humilde juego comienza a vislumbrarse entre jirones de neblina. Surgido de la nada, apenas conocido, Ka´roo llega a España rompiendo esquemas.

La mecánica del juego no dista mucho de la de los tradicionales de plataformas, si bien el entorno en donde tienen lugar los acontecimientos se desarrolla en el momento de las 3D permanentes. La idea en Ka´Roo es sencilla pero atractiva, fácil de localizar en sus objetivos y con una propuesta dinámica que oscurece todo atisbo de aburrimiento elevando las cotas de jugabilidad más allá de los límites etéreos.

El juego

Estos son los elementos más representativos del juego: en primer lugar se maneja con los cursores, que te permitirán ir desplazando el canguro a lo largo de esa especie de baldosas que se ven en el suelo. La finalidad, en cada nivel, será recoger el suficiente número de objetos como para que la puerta que te transportará más allá desde donde te encuentras, se active. ¿El problema? Pues que a veces lo que parece sencillo se vuelve increíblemente difícil.



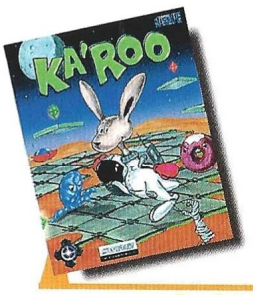
Ante ti dos elementos: un canguro que se desplaza a saltos entre las cuadrículas que pueblan el espacio tangible; y unas plataformas que le invitan a seguir el camino que le llevará hasta la puerta que se adivina al final de la fase y que sirve de llave para pasar al siguiente nivel. Todo ello en el más puro estilo Lode Runner 2 y rodeado por insondables precipicios fuera de las cuadrículas por donde puede caminar: enemigos que esquivar, inteligentes ardides a los que tendrás que dar solución –pues de ello depende tu vida–, trampas, escaleras, plataformas que se deslizan, te izan, desaparecen o permiten que te estrelles contra el suelo desde alturas considerables...

Los primeros niveles no revisten dificultad, pero a medida que te vas sumergiendo en el juego, superando una fase tras otra, los problemas se suceden, llegando aquella a ser muy alta en las últimas propuestas de cada mundo. Seis escenarios diferentes te llevarán a lo largo de más de 80 localizaciones repartidas entre la selva, el mundo de la Edad Media, el fondo de los mares, el antiguo Egipto, una imaginaria realidad de golosinas y pasteles, y la era espacial.

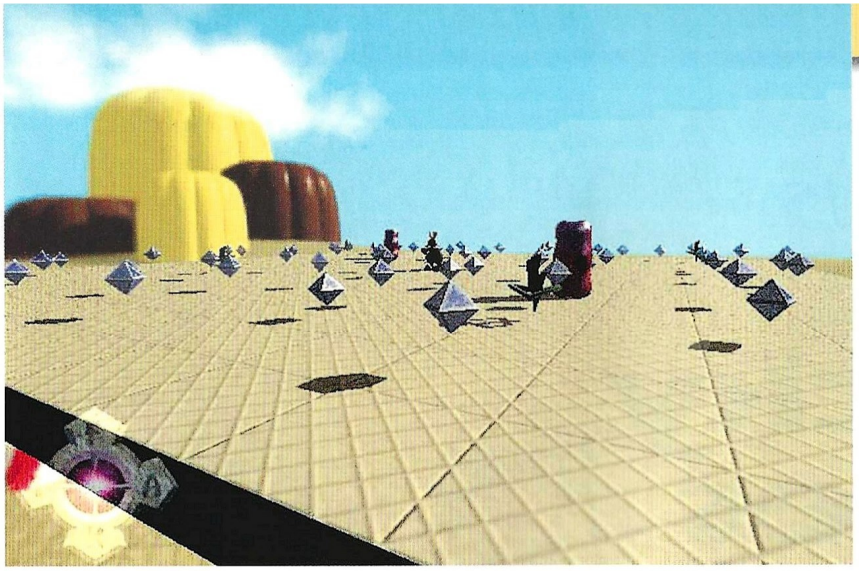
Los enemigos

A cada nivel corresponden determinados enemigos, y a cada pantalla de bonus los extras que imagines. No obstante el comportamiento general de aquellas entidades a las que deberás hacer frente durante el juego o, mejor dicho, esquivar, es siempre parecido. Intentarán acabar contigo valiéndose de cualquier medio. En estas terribles circunstancias, tú, encarnando la inagotable personalidad del canguro Joe, tendrás que hacer frente, a medida que vayas avanzando en el juego, a la rana Freddy en el mundo de la selva, en donde encontrarás charcos de miel por el suelo de algunas plataformas que te retendrán durante unos segundos; al fantasma Gustavo aparecerá una y otra vez rondando la soledad de los castillos en donde abundan peligrosas telarañas por el suelo.

El cañón Kurt a veces será tu amigo y en otras ocasiones tu enemigo, por tanto deberás estar atento a las explicaciones de Joe al comienzo de cada nivel. Ya en el fondo del mar, serán medusas como Quendolina y pulpos semejantes a Claus quienes intenten proteger lo que es suyo. La momia Manfred y el esqueleto Siegfred que lanza escarabajos explosivos a su paso, intentarán acabar con tus planes y respecto del espacio... el robot Robert y el ovni



Precio: 3.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, 100Mb de disco duro libres, Tarjeta aceleradora 3D compatible con DirectX 6, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Fakt/Swing!
Distribuidor: Virgin

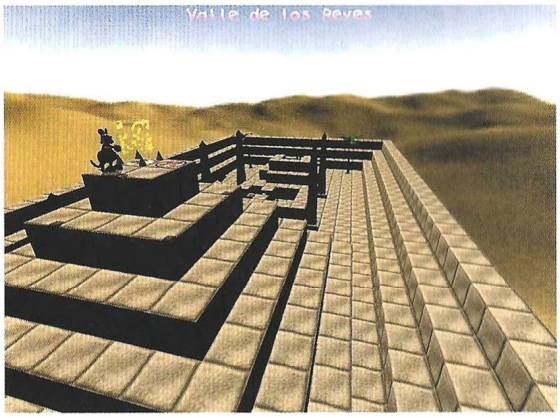


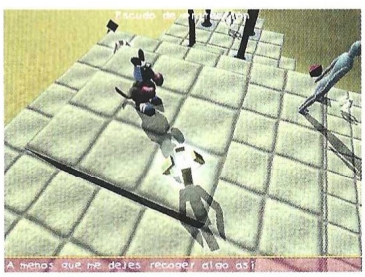
Los creadores de Ka'roo han logrado algo sencillo, muy jugable, adictivo, gracioso y que ofrece muchas horas de diversión

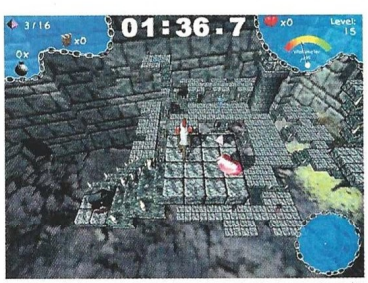
Orbi te acosarán implacables. En el mundo de los dulces, tanto la gelatina Destler como el donut Siegfried se disputarán el placer de hacerte la vida imposible.

¿De tu lado en esta lucha? Bombas bolsa, tiempo extra, paralizadores momentáneos para tus enemigos, mecanismos anticaída, vidas y un estupendo radar.

perspectivas y la percepción del ojo humano. La infinidad de juego que ofrece la posibilidad de modificar el ángulo de la cámara, viene a subrayar el buen hacer de los creadores de Ka´Roo, que han logrado algo sencillo, muy jugable, adictivo, gracioso y que ofrece muchas horas de diversión para jugadores de todas las edades.







Como ves, la oferta es abundante, pero te aseguramos que el juego es mejor de lo que podamos explicaros con palabras. Un arcade en toda regla, sencillo en su planteamiento, fácil de entender y manejar y responsable de unos efectos visuales increíbles a la hora de jugar con las

...en la Red

En la web de Virgin no hay nada, de momento, pero la dirección de la compañía creadora del juego, ofrece información adicional que tendreis que traducir del alemán. No será mucho más de lo que comentamos en este artículo. Su dirección es la siguiente: www.fakt-software.de/KaRoo

7,8

Ka'roo

Pros: Un interfaz muy amigable, gran dinamismo en el juego, sensacionales y vertiginosas perspectivas, adictivo hasta la insaciabilidad...

Contras: Pobreza gráfica, misma filosofía de juego en donde los retos varían. La música resulta molesta cuando llevas varias horas jugando, pero ¿qué melodía no lo sería después de tanto tiempo escuchándola?

Locos antológicos

Wacky Races

Una de las series televisivas que más éxitos ha cosechado ya está aquí en forma de videojuego. A pesar del tiempo transcurrido, los singulares personajes de "Los Autos Locos", así como sus extraños cacharros, no han perdido prácticamente nada de gracia.

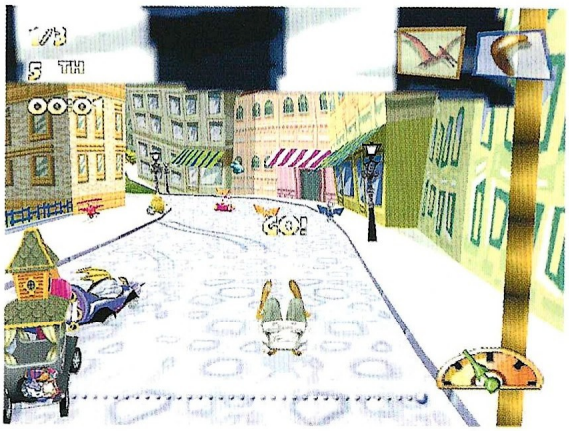
Y no es de extrañar, ya que a pesar de que hace unos treinta años que se comenzó ha emitir la serie, aún hoy en día siguen siendo unos personajes absolutamente desternillantes. La verdad es que el argumento está muy visto, y muchas de las situaciones son completamente absurdas, pero eso es lo que hace que todo sea tan divertido.

En el juego que nos ocupa, todo lo que tendremos ocasión de ver ha sido sacado directamente de la serie, desde los personajes y vehículos hasta el nada despreciable estilo de dibujo animado que se ha dado a todo lo que veremos en pantalla. Lógicamente, lo más importante en Wacky Races son, al igual que en la serie, los personajes y sus máquinas destartaladas, con los que sin lugar a dudas pasaremos un buen rato.

En un juego en el que los protagonistas van montados en vehículos, lo más lógico es que tengamos que conducir, de modo que lo mejor es ir seleccionando a nuestro personaje favorito para vencer al resto de los participantes. Sin embargo, tratándose de un juego Arcade de carreras, no dependerá de qué personaje seleccionemos, sino del coche con el que cuente dicho personaje, que será el que posea un arma en particular o con un determinado estilo de conducción, siendo más sencillo el de unos que el de otros. Aún así, la mayoría de los jugadores se decantarán, al menos en un principio, por elegir el personaje que más les guste, hasta que se den cuenta de que no les entusiasma demasiado el comportamiento del vehículo que están conduciendo.

Por ejemplo, uno de los personajes que más llaman la atención es Pierre Nodoyuna y su inseparable perro Patán, con el que siempre está en desacuerdo.

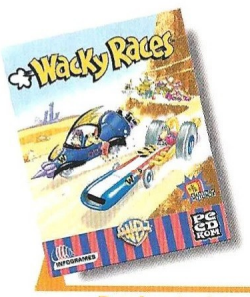
En la serie televisiva, que se sigue emitiendo, el maquiavélico Pierre Nodoyuna nunca logró vencer, aunque siempre estuviera a punto de conseguirlo. La secuencia de introducción del juego es una buena prueba de ello, y veremos como dicho personaje pierde la carrera cuando ya la tenía prácticamente ganada chocándose de morros con la misma línea de llegada.



No está mal, no está mal...

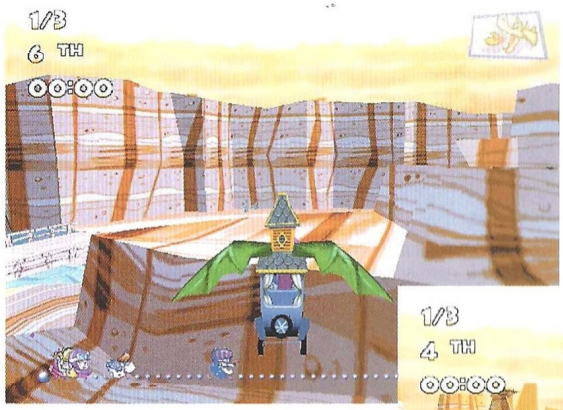
El aspecto general del juego es bastante bueno, tanto a la hora de jugar como gráficamente. Sin embargo, algunos aspectos se podían haber mejorado, sobre todo tratándose de un juego que lo que pretende es divertir a cualquiera que se acerque a él, y lo mejor de todo, sin demasiadas complicaciones.

Y es ahí donde se encuentra uno de los defectos del juego, ya



Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 166 (con aceleradora 3D) o Pentium 233 (sin aceleradora 3D), 32MB de RAM, ratón, CD-ROM 6x, Windows 95/98, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Appaloosa
Distribuidor: Infogrames

Uno de los personajes que más llama la atención es Pierre Nodoyuna y su inseparable perro Patán



que a pesar de ser un juego claramente Arcade, la dificultad con la que cuenta no es la que corresponde a este tipo de juegos.

Además de lo intrincado de los recorridos, el extraño movimiento de los vehículos hará que en más de una ocasión perdamos los nervios cuando, por ejemplo, estemos situados en una cómoda posición de carrera y por un pequeño fallo quedemos rezagados al último lugar.

Como ya hemos mencionado, el apartado gráfico es más que notable, si bien se podían haber mejorado algunos aspectos, como un excesivo "popping" en los escenarios, por lo que no será raro que mientras conducimos en línea recta, aparezca de repente una curva, con el consiguiente trompazo. En cuanto a los polígonos que componen el juego, dan la sensación de no ser demasiado sólidos, debido principalmente a que la mayor parte del tiempo dan una extraña sensación de temblor.

Algo que agradará a los seguidores de la serie, así como a los aficionados a los videojuegos, es que el juego ha sido traducido, por lo que a medida que estemos jugando nos resultará imposible no reírnos con los comentarios de los corredores. La labor de doblaje ha sido realizada de un modo muy correcto, y en más de una ocasión tendremos la sensación de estar realmente viendo la serie televisiva.

Por lo demás, Wacky Races es un juego bastante divertido, aunque alguien puede llevarse una decepción, sobre todo si ha tenido la ocasión de ver el juego de Dreamcast, al cual no logra superar en casi ninguno de los aspectos a excepción de la jugabilidad, que sin lugar a dudas es lo más importante, y más en un juego como este.

...en la Red

En las siguientes direcciones podréis conseguir información acerca de la serie, la música de ésta, y temas de escritorio y demás, así como un extenso repaso a muchos de los capítulos:
www.hotink.com/wacky/
www.cartoonnetwork.com/

6,8

Wacky Races

Pros: Tendremos la ocasión de jugar con los antológicos personajes de la serie de televisión, así como de controlar sus divertidos cacharros. Es un juego bastante entretenido. El doblaje del juego es francamente bueno.

Contras: El apartado gráfico no está a la altura de lo que cabría esperar, y menos aún en los tiempos que corren. En ocasiones es demasiado complicado, sobre todo tratándose de un juego Arcade.

Pobre teclado

Sydney 2000

A mediados de este mes comienza la celebración deportiva más popular del planeta. Las olimpiadas están aquí y, recuperando una tradición perdida hace tiempo, Eidos se lanza a la aventura de publicar un juego de PC que esté a la altura de las circunstancias.

Hubo un tiempo en que los juegos que presentaban competiciones atléticas campaban por sus respetos entre los usuarios de PC. Poco a poco fueron desapareciendo –para alivio de los teclados de todo el planeta–; en gran medida debido a la explosión del mercado de consolas, un formato mucho más adecuado para esta clase de juegos. Y salvo contadas excepciones –ese PC Atletismo que ahora conoce una reedición intentando aprovechar el tirón de las olimpiadas– el PC había quedado huérfano de títulos de estas características. Hasta que una gran compañía como Eidos ha firmado un contrato de seis años con International Sports Multimedia para publicar diversos títulos con la licencia del Comité Olímpico Internacional. La compañía inglesa ha decidido convertir el juego en un auténtico acontecimiento a la altura de las circunstancias, realizando una versión para –casi– toda plataforma de juegos conocida. De la PSX a la DC, de la GBC a la N64. Y, de paso, también para el PC.

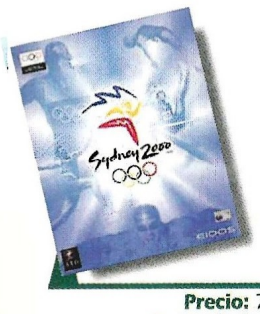
Todo esto viene a cuenta porque Sydney 200 es un juego claramente diseñado para una consola que posteriormente ha conocido una conversión al PC. Lo que implica que algo que puede funcionar e incluso ser bueno para una PSX o cualquier otra consola no tiene porque ser lo más adecuado para el ordenador doméstico. Y, desafortunadamente, Sydney 2000 no acaba de llegar a ser el gran juego olímpico que el PC merece por esa razón.

Eidos y Attention to Detail han decidido reducir el número de modalidades olímpicas incluidas en el juego a doce –ver recuadro–. Una reducción tan drástica siempre queda sujeta a la polémica y, si bien es cierto que algunas modalidades –como baloncesto o fútbol– habrían sido demasiado complejas de incluir aquí y ya cuentan con sus títulos correspondientes, también habría sido interesante poder participar en alguna competición de, por ejemplo, artes marciales. Un juego como Sydney 2000 debería haber nacido para hacerse grande en el modo multijugador, pero éste es un aspecto que ha sido implementado para lo que es una consola, en torno a la cual varios amigos se reúnen y pueden esperar su turno mientras alguien intenta llegar lo más lejos posible en pruebas como el lanzamiento de jabalina. Algo que no sucede con el PC.

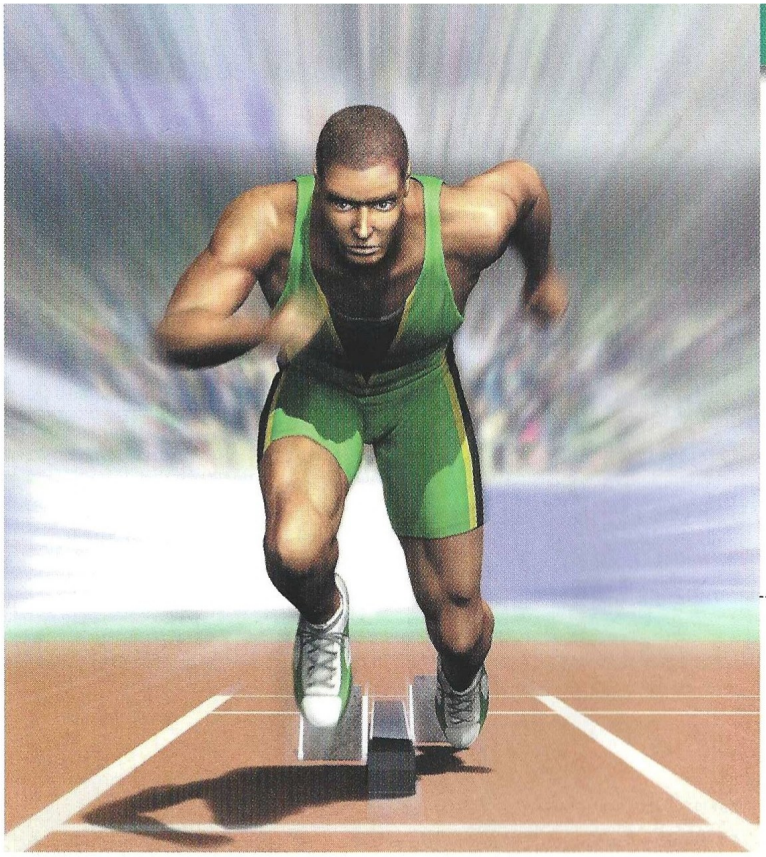
Entornos y modelos

El aspecto gráfico da una de cal y otra de arena. Cuenta con unos excelentes modelos de personajes que destacan gracias a una magnifica animación que les confiere una extraordinaria credibilidad. Attention to Detail ha realizado un gran trabajo con la captura de movimientos y si bien, en ocasiones, tienden a presentar un aspecto demasiado "robusto" también han logrado implementar unas "skins" –en la mayoría de los casos– que dan una naturalidad a los cuerpos que estamos poco acostumbrados a ver en PC. Desgraciadamente, el resto del apartado gráfico no está a la altura. El programa hace gala de un terrible "clipping" que permite que las sombras queden superpuestas por encima de los deportistas –por lo menos así ocurre en la versión que se nos ha proporcionado–. Y otro tanto sucede con objetos que están en un segundo plano.

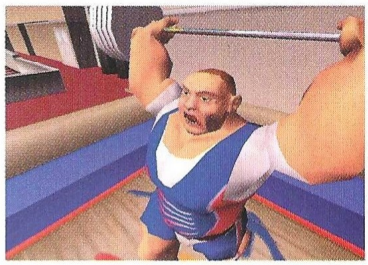
Eidos presume de la fidelidad con la que se han recreado

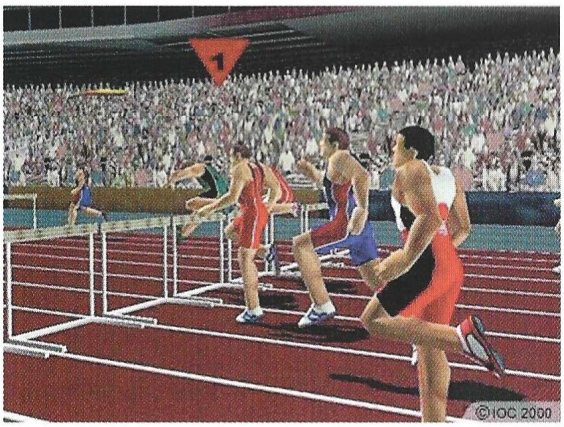


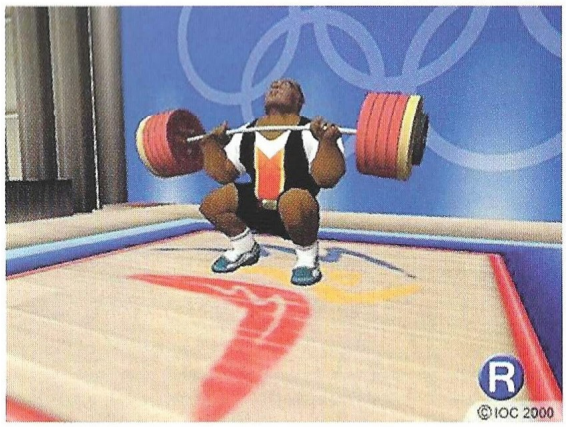
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 233, 64MB de RAM, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Attention to Detail/Eidos
Distribuidor: Proein



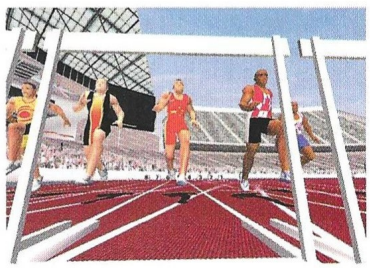
Eidos ha firmado un contrato de seis años con International Sports Multimedia para publicar diversos títulos de este estilo

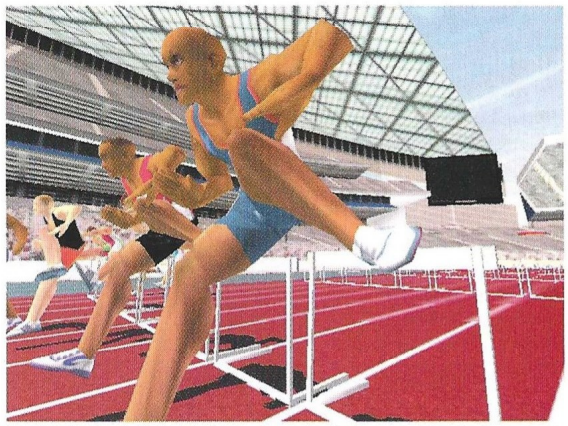


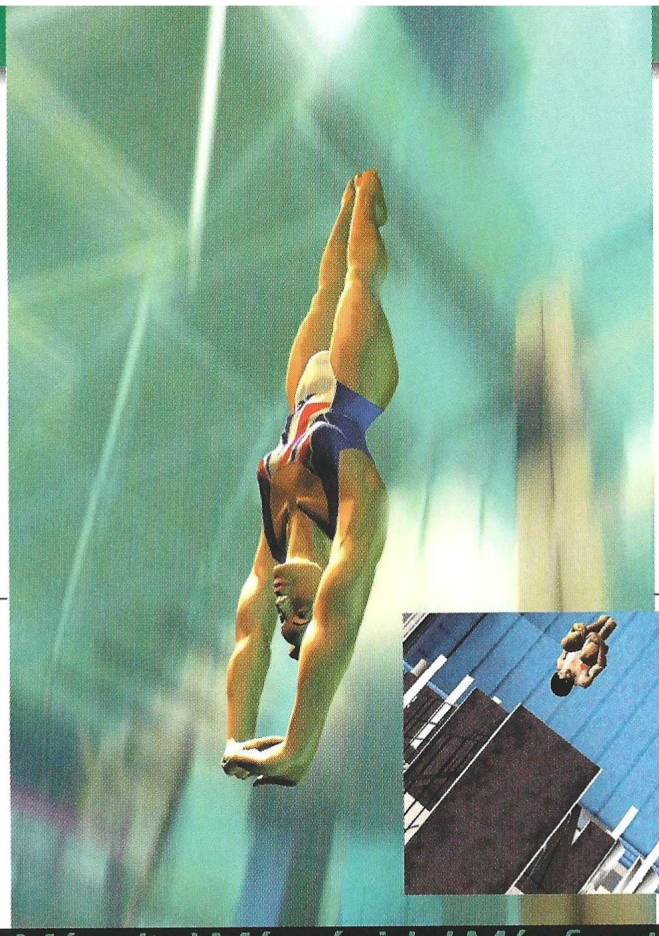




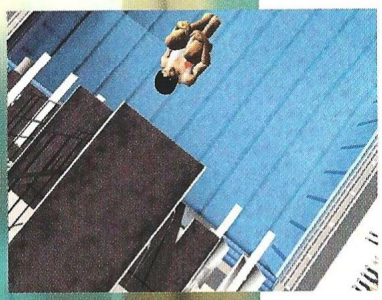
los diferentes entornos de las pruebas, todos ellos correspondientes a estadios reales. Pero lo cierto es que esto no es demasiado apreciable por lo poco que se ve de ellos. Por ejemplo, en los 100 metros lisos el jugador en ningún momento llega a ver mucho más allá de la pista como para poder identificar nada. Y, precisamente, son los escenarios exteriores los que están peor realizados, con un simplismo alarmante, unas texturas tremendamente planas y un público casi digno de una Super Nintendo. La cosa se pone algo mejor en los entornos interiores, pero sin llegar a nada de lo que se pueda presumir. Curiosamen-

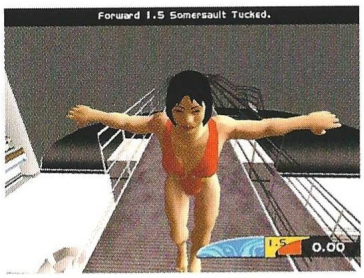






Hay que superar una serie de pruebas clasificatorias para poder llegar a codearse con los grandes





¡Más alto!¡Más rápido!¡Más fuerte!

100 METROS LISOS: la carrera más veloz. Los 100 metros lisos suponen la mayor expresión de la velocidad humana y se ha convertido en una de las pruebas emblemáticas del campeonato olímpico.

100 METROS VALLA: una carrera en la que los competidores deben sobrepasar obstáculos de un metro y medio de altura. La clave está en permanecer el menor tiempo posible en el aire. Diez vallas a saltar a lo largo de 110 metros.

LANZAMIENTO DE MARTILLO: una modalidad que exige un extremado control de la fuerza del atleta. Cada participante cuenta con tres intentos para lanzar el martillo.

LANZAMIENTO DE JABALINA: No tan sencillo como parece. Obtener la máxima velocidad y lanzarla con el ángulo óptimo son los factores más importantes para maximizar la distancia. Cada atleta cuenta con tres intentos.

SALTO DE ALTURA: la modalidad sin pértiga. Otra vez, tres intentos.

SALTO TRIPLE DE LONGITUD: el atleta debe arreglárselas para caer lo más adelante posible en el área arenosa. La coordinación necesaria para realizar los tres saltos la convierten en una de las de mayor dificultad.

100 METROS ESTILO LIBRE: máxima velocidad en el agua. El jugador debe combinar la sincronización con la velocidad para obtener esas décimas de segundo que son las que separan al ganador de la chusma. Los 100 metros se recorren en una piscina de 50.

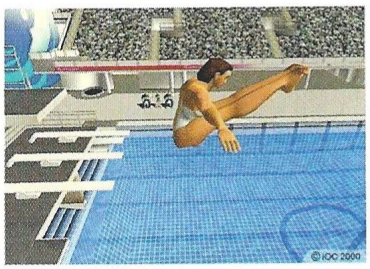
"SPRINT" OLÍMPICO CICLISTA: una carrera que enfrenta dos equipos –formados por tres hombres cada uno– contra el reloj. Al finalizar cada vuelta, el cabeza de equipo se retira dejando el testigo a los otros componentes que continúan sin él. El grupo que antes complete las tres vueltas es el ganador.

TIRO AL PLATO: los objetivos se lanzan desde unas casetas y el tirador dispone de unos breves instantes antes de que queden fuera de su alcance. Cada deportista ha de disparar a 25 de ellos con una escopeta de doble cañón. El que tenga un mayor número de aciertos gana.

LEVANTAMIENTO DE PESO (Categoría superpesados): en su sencillez está su belleza. Cada atleta cuenta con tres intentos para levantar las pesas por encima de su cabeza y mantenerlas ahí hasta que los jueces se den por satisfechos.

SALTO DE TRAMPOLÍN: se realiza desde una altura de diez metros y sobre una plataforma no flexible. Hay cinco intentos y los jueces otorgan puntos por el estilo y la técnica del deportista, así como por una entrada limpia en el agua.

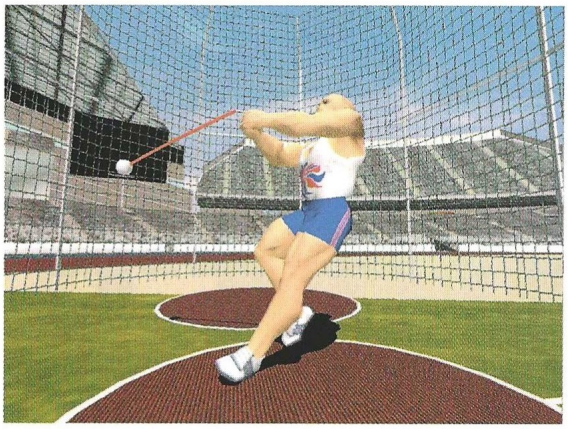
"SLALOM" KAYAK K1: el jugador ha de cruzar una serie de "puertas" sobre un curso caudaloso. Gana el del mejor tiempo.

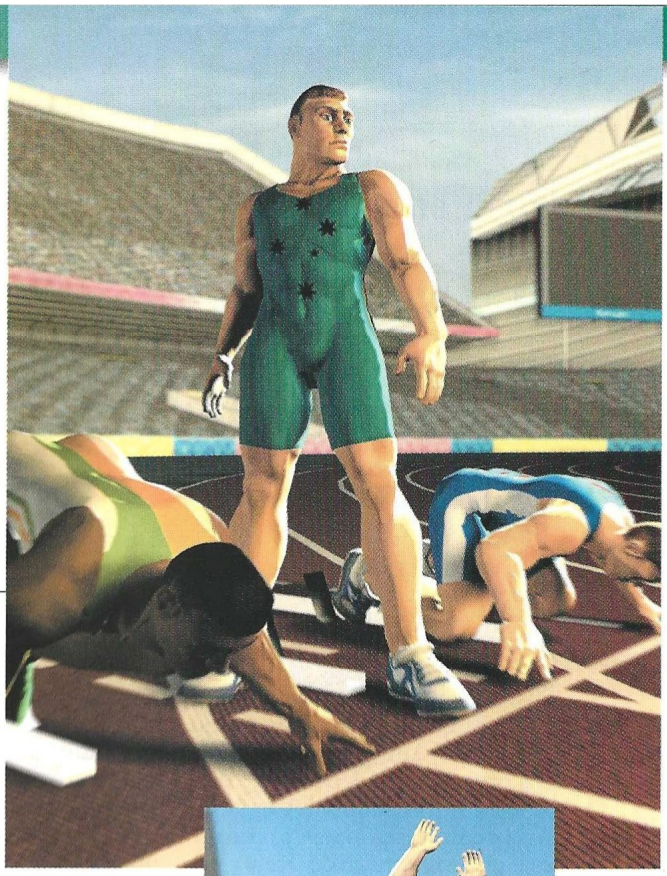


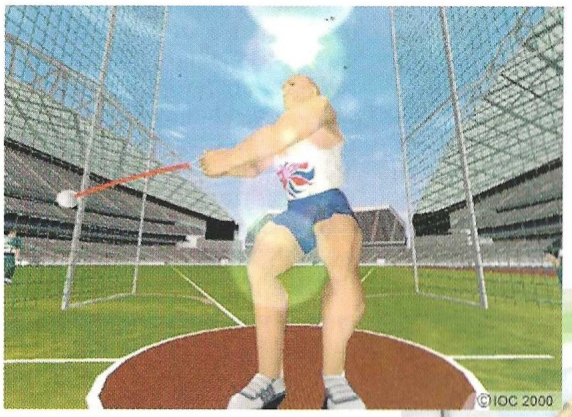
te, las diferencias entre unas pruebas y otras son considerables. Las de natación y levantamiento de pesas son las más lucidas gráficamente; ésta última, con un protagonista al que de forma excepcional se le ha dotado de una mayor expresividad por la que podemos apreciar en su rostro el esfuerzo que realiza. Otras, como el tiro al plato o el "slalom" sobre kayac son de lo peor de Sydney 200 y apropiadas para un juego publicado hace unos años.

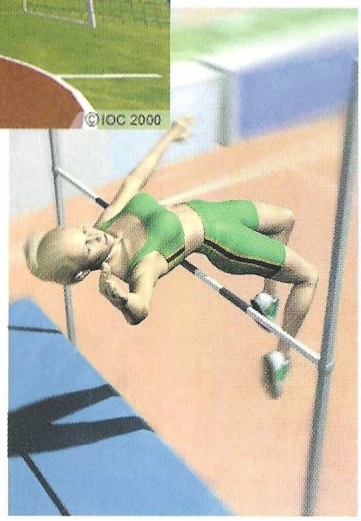
Muñecas agarrotadas y un teclado nuevo

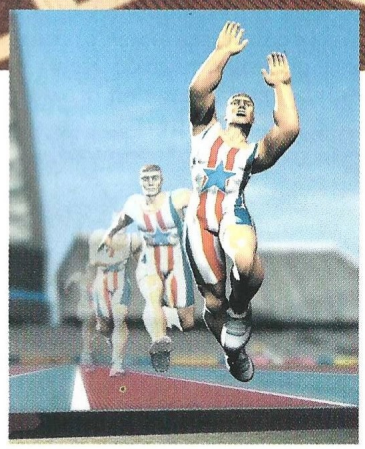
Sydney 2000 es un juego que parece más completo de lo que es. Cuenta con una considerable variedad de modos de juego que no dejan de ser una operación de maquillaje en la que todo queda reducido al modo arcade y el modo competición. Las opciones de entrenamiento –en la que uno compite contra el "fantasma" que repite el tiempo anteriormente realizado– y el











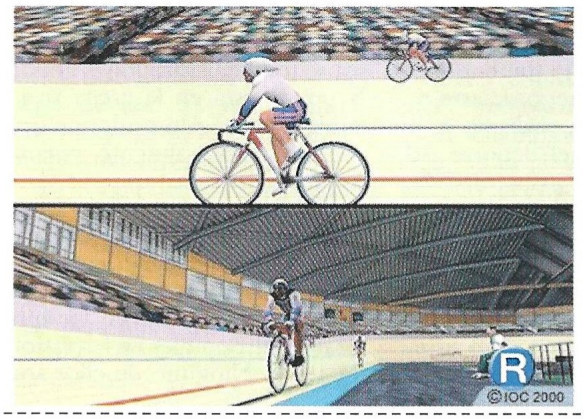
gimnasio virtual no suponen ninguna diferencia notable con el hecho de lanzarse a competir contra otros corredores en el modo arcade, si lo que se busca es un poco de entrenamiento antes de entrar en la verdadera competición. Esta no comienza directamente en las olimpiadas. Antes de ello hay que superar una serie de pruebas clasificatorias para poder llegar a codearse con los grandes.

La jugabilidad de Sydney 2000 no entra en grandes complicaciones. Han recurrido al sistema de toda la vida basado en un número de teclas variable –de acuerdo con la prueba– y el machaque sin piedad. Algo más de agradecer que intentos fallidos de control mediante el ratón como el que vimos en PC Atletismo. Claro que otra cosa es la dificultad que presentan las pruebas. El levantamiento de pesas o las carreras de velocidad sólo requieren la suficiente agilidad y resistencia de muñeca. Sin embargo, el triple salto o, en particular, el tiro al plato precisan una coordinación que no está precisamente al alcance de todo el mundo.

Attention to Detail ha realizado un título que cuenta con las bazas de la celebración de las olimpiadas y cierta nostalgia por una clase de juego que hace tiempo que no se veía en un PC. Pero no alcanza un nivel que le vaya a hacer cosechar adeptos una vez transcurridas estas fechas. Se trata de un título que, probablemente, sea mucho más disfrutable en su formato para consola y acompañado de unos cuantos amigos.

...en la Red

El sitio oficial para el juego en la Red es www.olympicvideogames.com. Hay información adicional en www.eidos.com y si quieres conocer más acerca de las olimpiadas www.olympics.com y www.olympic.org son los lugares adecuados.



7,1

Sydney 2000

Pros: La fluidez con la que se mueven los modelos de los deportistas no es algo muy habitual en el PC. Sydney 2000 apela a los instintos más elementales del jugador –¡voy... a (mff)...ganartel– y le da la oportunidad de repetir los éxitos de su selección o triunfar donde ésta ha fracasado, algo que siempre es divertido. En el mejor de los casos, una vuelta a un tipo de juego que arrastraba pasiones hace unos cuantos años.

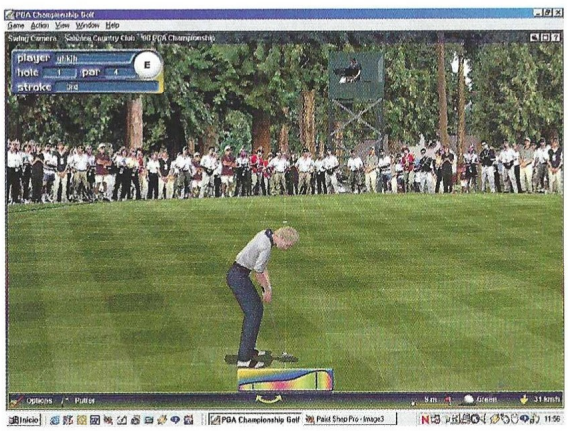
Contras: Apartado gráfico flojo. Fallos técnicos y un formato para consola demasiado evidente. Un título que no muestra el suficiente nivel como para permanecer pasada la euforia de la celebración olímpica.

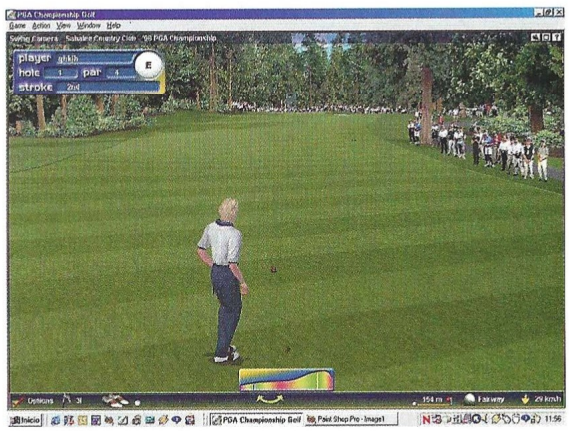
Hoyo en uno

PGA Championship Golf 2000

Si el mes pasado pasaba por estas páginas el juego de golf de Electronic Arts, con Tiger Woods como bandera, ahora nos llega este PGA Championship Golf 2000, la versión correspondiente a este año del juego dedicado a este deporte por Sierra.

Como ya sucediera con la versión de 1999, este juego puede ser el más realista de los disponibles en el mercado hasta el momento. Aunque también se nos ofrecen ayudas por parte del ordenador, es indudable que el nivel de simulación que se consigue en este título de Sierra es muy alto, y aunque en otros aspectos flojea algo más de lo simplemente deseable, hay que reconocer que este juego es, posiblemente, el más completo de todos los simuladores de golf que hemos tenido la oportunidad de ver y jugar.



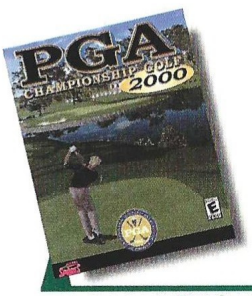


Lo más reseñable de este título de Sierra es su realismo. En este aspecto no incluimos el tema de licencias y demás, que también pueden ser entendidos como factores que fomentan el realismo de un juego de este tipo: hablamos de realismo a la hora de simular el deporte del golf en su más justa medida. Mediante la utilización del sistema TrueSwing podemos usar el ratón de nuestro ordenador de una manera diferente a la que nos tienen acostumbrados otros juegos de golf. En vez del sistema clásico de marcación mediante clicks (que también está disponible en este juego), podemos realizar el swing de nuestro jugador moviendo este periférico de abajo a arriba, es decir, imitando el movimiento del jugador cuando se dispone a golpear la pelota. Desde luego, es un sistema que necesita de más práctica que el habitual, pero cuando se le toma el pulso, es mucho más útil, más preciso y, sin duda, mucho más realista, sobre todo en situaciones donde la pelota está en la arena o en la hierba alta. Ahí es donde nos daremos especialmente cuenta de lo apropiado que es este TrueSwing.

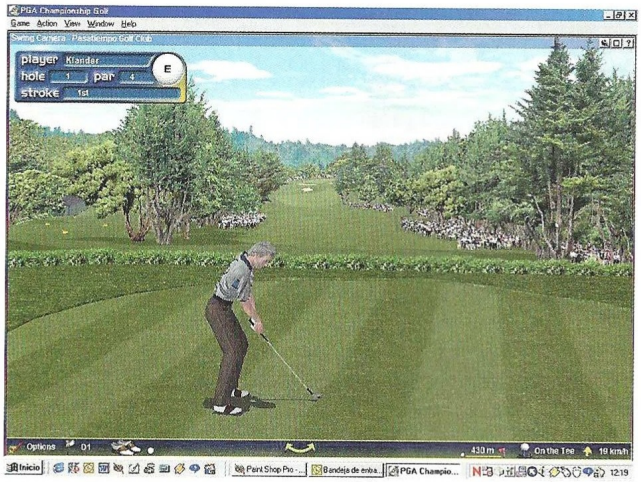
Sierra ha sacrificado las licencias oficiales de jugadores reales para añadir un buen puñado de circuitos, cinco más de los que estaban disponibles en la versión de 1999. Ninguno de ellos son conocidos, pues todos son resultado del uso del diseñador de campos del juego anterior, pero todos están muy bien concebidos y son diferentes entre sí. Lo que si sería de agradecer es que Sierra hiciera un esfuerzo y en versiones futuras se incluyesen campos de renombre. Pero bueno, siempre podemos crear nuestros propios recorridos con el potente editor disponible en este juego.

Los gráficos pueden mejorar

Uno de los puntos flojos de este PGA Championship Golf 2000 de Sierra es el apartado gráfico. No es malo, pero todo hace indicar que podría haberse pulido algo más este aspecto, con jugadores menos desgarbados y poligonales. Los árboles, y en general la decoración de los campos,



Precio: 4.975
Requerimientos: Pentium 166, 32 Mb de RAM, 150 Mb de disco duro, tarjeta gráfica SVGA de 16 bits, CD-ROM 4X, ratón, teclado, Windows 95/98/2000
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Sierra
Distribuidor: Havas



Podremos crear nuestros propios campos con el potente editor disponible en el juego

están muy bien renderizados en 3D, pero por ejemplo el agua da la sensación de ser una mancha azul sólida, para nada te ofrece un aspecto real. Y el público parece un recortable que ha sido mal pegado en los campos por los que discurre el juego, además de ser repetitivos (hay una señora vestida de rojo, que mira no se sabe muy bien dónde, que aparece por todos sitios como una pesadilla).

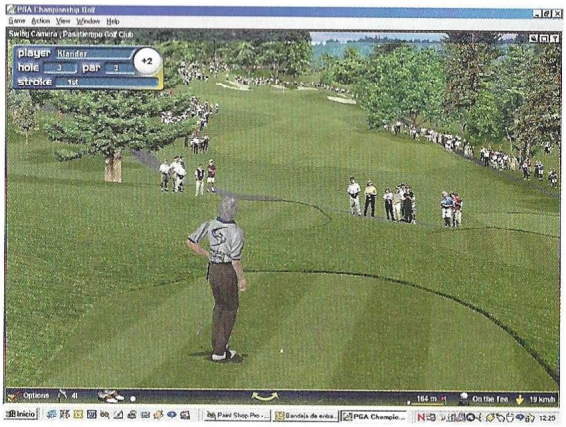
Y sin lugar a dudas, otro de los puntos negativos es que el juego no está traducido al castellano, que tampoco hubiera sido un trabajo de chinos. Los comentarios son algo repetitivos, y los comentaristas parecen tener poderes en plan Rappel, pues saben dónde va a ir a parar la bola un segundo después de haberla golpeado.

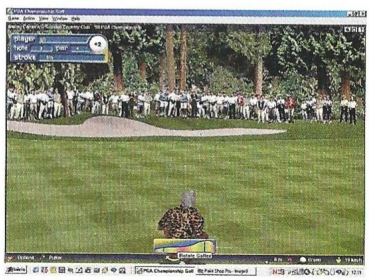
Algo que también ofrece de manera amplia y variada son modos de juego. No es que haya 50 juegos diferentes, pero si todos los necesarios y clásicos. Como todos los juegos de golf, el grado de diversión más alto se logra disputando partidas multijugador, y casi todos los modos de juego pueden disputarse entre varios jugadores, lo que supone un aliciente considerable.

El juego del sistema de cámaras, y las posibilidades del juego en este aspecto es también impresionante. Podemos elegir casi cualquier ángulo, ajustándolo para que nuestro golpe lo podamos realizar de la manera más cómoda.

Otra cosa que nos ha llamado poderosamente la atención es la inteligencia artificial de los jugadores manejados por el ordenador. Estos fallan de vez en cuando –estrepitosamente algunas veces–, y eso también termina siendo realista (aunque de vez en cuando damos con algún figurón que nos las cuela todas y es imposible vencerle, algo así como Tiger Woods cuando está en plena forma).

Para terminar, y como resumen, podemos decir que este PGA Championship Golf 2000 es un gran juego de golf. Tiene muchas luces y algunas sombras, pero el resultado final es realmente sobresaliente, y en cuanto se dedica algo de tiempo a jugarlo, termina enganchando por su elevado realismo, su cómodo sistema de manejo, y su calidad general.





...en la Red

La página web de este fenomenal juego se puede encontrar en: www.sierrasports.com/golf2000/

Todos los detalles que queramos conocer sobre este juego están aquí, aunque los que no entendáis inglés, tendréis que tirar de diccionario, pues está en el idioma de Shakespeare.

9,1

PGA Championship Golf 2000

Pros: Es muy real, y el sistema TrueSwing es simplemente la mejor manera para jugar a un juego de golf. Como todos los juegos de este tipo, es muy divertido.
Contras: No está traducido al castellano (sólo el manual). Gráficamente no es la octava maravilla.

El regreso del campeón

Grand Prix 3

Ha pasado mucho tiempo desde que apareciera la segunda entrega de Grand Prix, el mejor simulador de todos los tiempos. La espera ha sido larga, sobre todo desde que se anunció el esperado GP3, que finalmente está aquí para hacer, una vez más, que miles de jugadores disfruten como nunca antes lo habían hecho.

No es más que otro juego de Fórmula 1. Eso, sin duda alguna, es lo que muchas personas dirán ante tanta expectación. Nosotros, sin embargo, contradecimos esa opinión de un modo radical, ya que este juego, y más en concreto toda la saga, podrían ser considerados como un auténtico mito. Jamás se había conseguido transmitir unas sensaciones tan reales en un juego de conducción, y a pesar del tiempo transcurrido desde que el original apareciera, sigue siendo un punto de referencia y un ejemplo a seguir, incluso para esta tercera entrega que nos ocupa en estos momentos.

Tanto la primera entrega como la segunda recibieron unas increíbles críticas por parte de la prensa mundial, por lo que es de suponer que con esta tercera parte sucederá lo mismo, si bien finalmente será el público el que valore este título como realmente se merece.

Para empezar, una de las grandes bazas que tiene un juego como este es que pertenece al género de la simulación, que junto al de la estrategia es de los preferidos por los usuarios de PC. Lógicamente, pertenece a una saga completamente antológica, de modo que éste es otro punto a su favor, ya que el usuario, guiándose por sus anteriores experiencias, no tardará en adquirir esta entrega, sobre todo después del tiempo que ha transcurrido desde que apareció la segunda.

Otro dato a tener en cuenta es que nos encontramos en pleno apogeo gráfico, es decir, un tiempo en el que gracias a la cantidad de aceleradoras 3D y a las nuevas tecnologías los juegos parecen, en algunas ocasiones, algo realmente excepcional.

Clonando la perfección

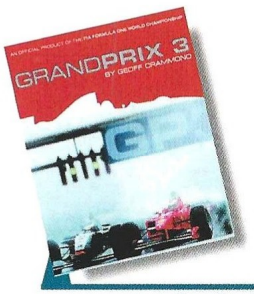
Entonces, ¿qué es lo que tiene de nuevo? Lógicamente es un juego absolutamente nuevo, y el fallo estaría en que no recordara en absolutamente nada a sus antecesores, ya que no sería el mismo juego. Es el problema, según se mire, que se encuentra en cualquier saga. Por ejemplo, una de las sagas más vendidas de todos los tiempos, aunque tenga poco que ver con la conducción, es Tomb Raider, pero el único que verdaderamente causó sensación fue el primero. El segundo era bueno, pero había perdido parte del denominado factor sorpresa y, por supuesto, originalidad.

Es en este punto en el que GP3 podría cojear, aunque ese no es nuestro criterio. Debido a la publicidad que se le ha dado a este juego, mucha gente estará esperando algo como no se ha visto nunca, y es cierto, pero sólamente en algunos sentidos, no en todos.

Tan sólo hay que pensar en GP o GP2, coger su increíble jugabilidad, incluirle algunas opciones, la base de datos de la pasada temporada y unos gráficos más acordes con los tiempos que corren. Una vez se tiene todo eso el resultado que se obtiene es GP3, ni más ni menos, el juego que ha hecho soñar a cientos de personas durante años.

Sin embargo, la intrépida Lara Croft sigue adelante y no hay quien la pare, ya que la quinta entrega llegará las próximas navidades. Eso es una saga, le pese a quien le pese, y probablemente nunca se podrá cambiar.

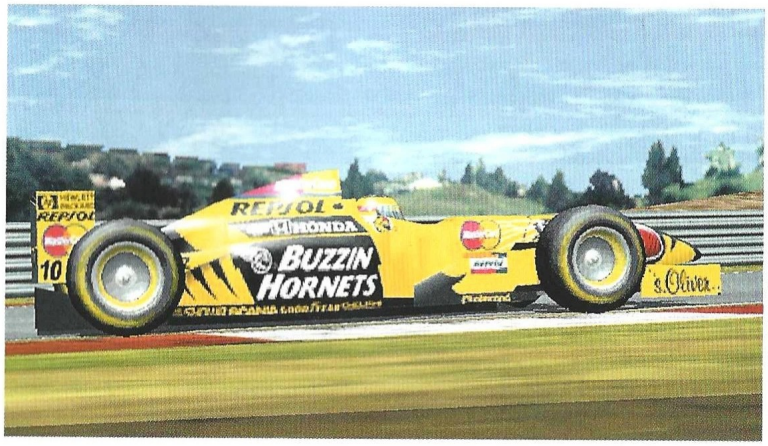
Entrando en materia, se podría decir que GP3 produce una sensación similar a la que produce cada nueva entrega de Tomb Raider, llegando a dejar al jugador algo frío en un principio. Esto es un síntoma que desaparece con el tiempo, ya que tras jugar varias partidas es cuando realmente se



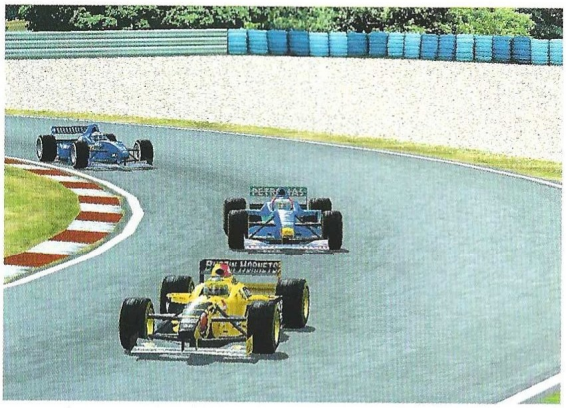
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, CD-ROM 6X, SVGA de 2MB, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: Microprose/Hasbro
Distribuidor: Proein

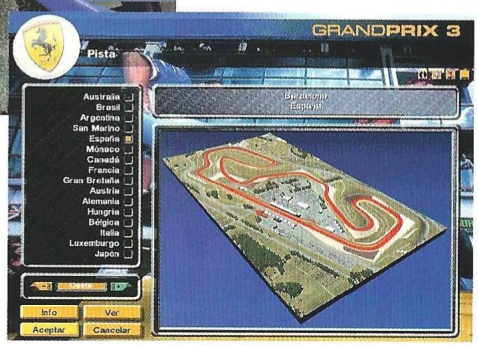
puede apreciar el trabajo realizado por los programadores en un juego, como es el caso.

GP3 es, para nosotros, el mejor juego de F1 de toda la historia lúdica, sin compararlo de un modo directo con sus antecesores, ya que todos ellos han sido programados por la misma persona, de modo que no sería justo cotejarlo únicamente con ellos. Sí se puede decir si algo es peor, mejor o permanece inalterable, siendo este último el caso de la jugabilidad, por lo que aquellos que hayan jugado con las anteriores entregas no encontrarán demasiados problemas.



La jugabilidad permanece inalterable, por lo que aquellos que hayan jugado con las anteriores entregas no encontrarán demasiados problemas





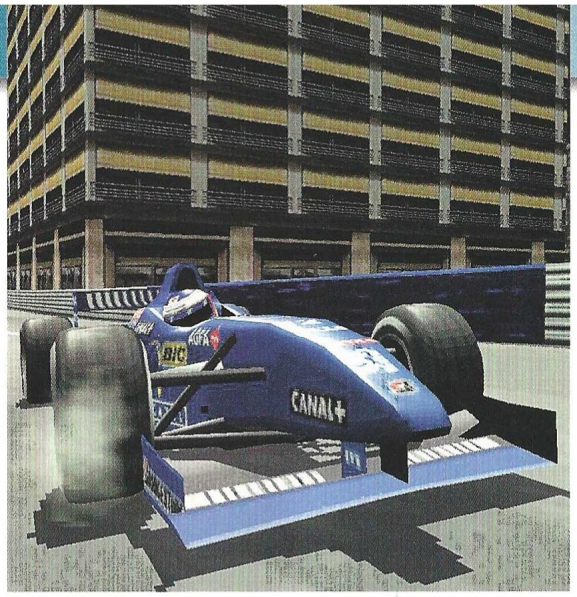
...en la Red

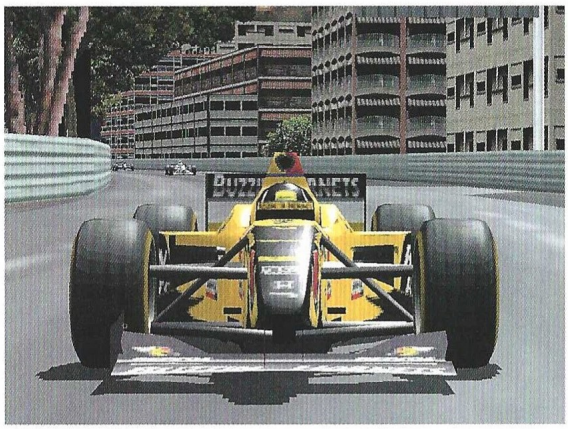
Para saber más acerca de Grand Prix 3, así como de las dos entregas anteriores, puedes pasar por su página oficial en la siguiente dirección:
www.grandprixgames.com
Y si te encanta el mundo de la F1, puedes pasar por:
www.f1-live.com
www.formula1.com

riores entregas no encontrarán demasiados problemas.

Los que no hayan jugado jamás y hayan oído que era un juego muy complicado –que en realidad es así– no deben temer, ya que lo que sí se ha mejorado ha sido el modo de carrera rápida, haciendo que GP3 sea un juego asequible para todos

Los que disfruten de la simulación más real encontrarán todo aquello que necesiten para pasar muchas horas de diversión





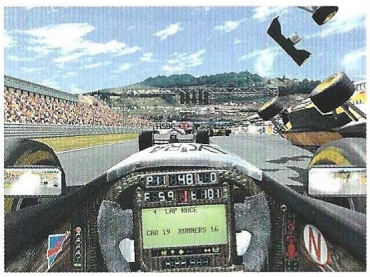
todo tan bonito como en juegos similares pero en general está mucho mejor elaborado.

Por último, hay que decir que todas las partes del coche se pueden romper en los choques con otros vehículos, y que en una carrera también seremos testigos de cómo se retiran algunos pilotos por alguna avería o colisión, estando perfectamente informados mediante mensajes de texto en la pantalla o gracias a los siempre efectivos auxiliares de pista. En definitiva, los que disfruten de la simulación más real encontrarán todo aquello que necesiten para pasar muchas horas de diversión

GP3 es un juego absolutamente extraordinario que, como suele ocurrir cuenta con algunos fallos, pero que sabrán valorar debidamente aquellos que de verdad disfruten con la F1 y con la conducción en general.

los jugadores desde un primer momento.

Aunque parezca algo impensable, GP3 no ha cambiado tanto como se preveía en lo que a gráficos se refiere, y eso es lo que hará que muchas personas no lo valoren debidamente.



Veamos. El juego ha evolucionado gráficamente respecto a sus antecesores –en caso contrario esto habría sido un fallo imperdonable del equipo programador–, pero no cuenta con unos gráficos soberbios, a pesar de que utilicemos una tarjeta aceleradora.

El caso es que han decidido sacrificar detalle gráfico en pos de una mejor calidad general, así como una jugabilidad impagable. Por poner un ejemplo, será muy difícil apreciar fallos como el "clipping" o el "popping", que en la mayoría de los juegos de este estilo son inevitables. Lo que sí se apreciará de un modo inevitable será la pixelación de algunos objetos, sobre todo de los árboles que adornan los circuitos, a pesar de emplear aceleración por hardware y jugar a la máxima resolución que permita nuestro monitor.

Esto no es un fallo como tal, ya que todo esto da una mayor sensación de velocidad cuando se está jugando, es decir, no es

9,3

Grand Prix 3

Pros: Sigue siendo el mejor juego de Fórmula 1 en la historia de los juegos, aunque al principio pueda parecer lo contrario. La sensación de velocidad está muy bien conseguida.

Contras: No hay demasiadas diferencias con las dos entregas anteriores. Se esperaba algo más espectacular gráficamente.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

Icewind Dale

BIOWARE CORP

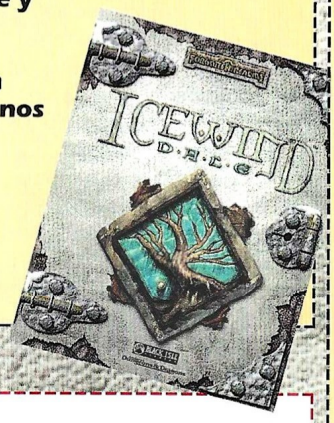
Virgin INTERactive

Icewind Dale, una región helada y salvaje situada más allá de las Montañas de la Columna del Mundo es nuestro destino, un lugar plagado por las bestias más feroces jamás vistas. En ese lugar tan hostil tendremos que cumplir con una misión: enfrentarnos a una antigua fuerza maléfica que amenaza con desatar el terror sobre Faerûn.

De los creadores de Planescape Torment llega Icewind Dale, un juego de AD&D que nos llevará a los mundos más maravillosos y extraños jamás visitados. En CGW te damos la oportunidad de conseguir un fantástico lote compuesto por un juego de Icewind Dale, unas cartas de personajes de Black Isle y una figura a escala de un personaje.

Para conseguirlo, sólo tienes que contestar a la sencilla pregunta que te formulamos y remitirnos el cupón debidamente cumplimentado.

¿DE CUANTAS CIUDADES SE COMPONE ICEWIND DALE?



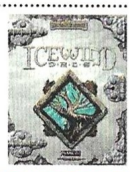
Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....
2. .....
3. .....



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Icewind Dale")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 15, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Octubre de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Octubre de 2000.

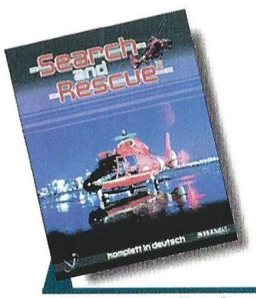
4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Octubre de 2000, publicándose el resultado en el número 60, correspondiente a Noviembre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Ángeles de la guarda

Search and Rescue 2

Muchos hemos visto las siglas SAR (Servicio Aéreo de Rescate), pero muy pocos adivinan el inmenso trabajo y el riesgo que suponen las actividades que día tras día realizan estos servicios de auxilio. Accidentes de alpinismo, incendios, catástrofes marinas. Allí donde haya una búsqueda estará el SAR. ¿Estaréis vosotros a la altura?



Precio: 6.490
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, tarjeta aceleradora 3D, 315Mb de disco duro libres, Windows 95/98, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Swing
Distribuidor: Virgin

El HH-65A Dolphin es uno de los helicópteros de salvamento más utilizado por los profesionales dedicados al rescate aéreo en los USA. En algunos países se utiliza también en versión de combate, pero su alta estabilidad y maniobrabilidad le confieren una mayor aptitud para los vuelos rasantes, donde se necesite un elevado control estacionario. Es por ello, que resulta idóneo para las labores de rescate en sitios realmente inaccesibles.

Objetivos del juego

Estamos ante un simulador aéreo de calidad, que se basa principalmente en generar todas y cada una de las situaciones de peligro que se pueden dar cuando un helicóptero tiene una misión de rescate. La complejidad de este juego no requiere de horas y horas sentado con el manual de vuelo en las rodillas, aprendiendo procedimientos de vuelo, teclas de acceso rápido, y un sinfín de impedimentos técnicos. Tanto el modelo de vuelo, como la meteorología y los principios físicos que deberemos de manejar, harán de este programa, un auténtico reto para el jugador, que tendrá que pasar esas horas, aprendiendo a volar dentro de este complejo simulador. Las opciones gráficas son excelentes, aunque dependen en mayor o menor medida de la capacidad del ordenador y de nuestra tarjeta aceleradora 3D.

Menús configurables

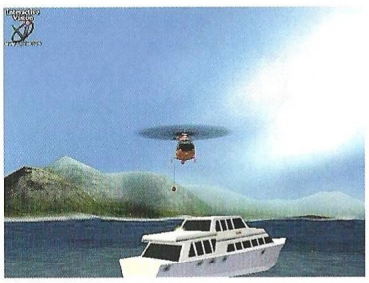
Una de las mejores características del programa es su adaptabilidad. Se puede configurar cualquiera de los parámetros preestablecidos. Condiciones meteorológicas, nivel de dificultad, realismo, horario, posición inicial, colisiones, tiempo y tipo de misión. Por otra parte, las opciones gráficas son totalmente configurables, consiguiendo así que a costa de calidad gráfica, el programa pueda correr con velocidad aún en equipos lentos. Los paisajes son también configurables, aunque por motivos de realismo sus mapas son diez y las zonas de vuelo un área comprendida por 20x20 Km. cada una de ellas.

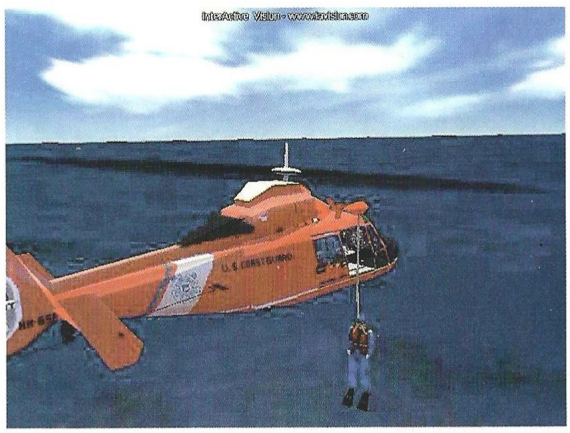
Campañas

Hay dos modos de juego: el arcade, en el que la dificultad será mínima, y podremos jugar con el teclado, y el modo realista, en el cual no habrá teclado que valga, salvo como apoyo y será necesario el uso de un joystick o un sistema completo de control de vuelo con pedales y acelerador, puesto que también lo admite.

Las campañas se basan en objetivos reales y en misiones que han sido realizadas en la vida real por pilotos experimentados. Como hemos mencionado antes, al ser totalmente configurable podremos experimentar con grados de realismo hasta llegar al nivel más real.

Salvar heridos, transportar objetos, inspeccionar embarcaciones, incendios forestales, evacuaciones de emergencia y un sinfín de objetivos, son las posibilidades de este excelente programa. Aprenderemos a mantener un vuelo estacionario mientras la tripulación lucha denodadamente por conseguir enganchar una camilla a un





Las campañas se basan en objetivos reales y en misiones que han sido realizadas por expertos pilotos

...en la Red

www.iavision.com
En esta página encontraréis detalles de la compañía desarrolladora del producto e información general.
www.swing-games.de
Aquí están las últimas informaciones del producto donde también podréis recoger las últimas noticias, parches y todo lo relacionado con este programa.
http://members.xoom.com/o43grupo/
Si tenéis curiosidad por los incendios forestales y la lucha desde el aire, visitar esta página dedicada al 43 grupo de la fuerza aérea española.
http://personal1.iddeo.es/aviacion
Página dedicada a la aviación española, donde encontraréis información sobre los helicópteros del SAR.

herido con vientos de diez nudos por hora, a templar los nervios en situaciones límite, y a sentirnos un poco más cerca de esas personas que todos los días y de una forma anónima surcan los cielos del mundo como ángeles de la guarda en busca de esas personas que necesitan ayuda urgente.

Misión cumplida

Una vez que hayamos resuelto el rescate, el equipo técnico evaluará la misión y nos concederá una puntuación adecuada a nuestro comportamiento. Iremos ascendiendo en el escalafón de Alférez de navío a Comandante según el número de misiones realizadas y los aciertos obtenidos.

En resumen, un simulador un tanto especial, que lejos de enseñarnos a destruir o a combatir, nos enseña a salvar y a rescatar. Una segunda parte mejorada e interesante de lo que ya en su día fue toda una verdadera sorpresa.

7,7

Search and Rescue 2

Pros: Un exacerbado realismo en las situaciones de búsqueda, donde podremos controlar los parámetros de realismo hasta el límite. Basado en casos reales. Gran calidad gráfica y sonora. El manejo del helicóptero no requiere de un extenso manual de cientos de páginas, siendo accesible a todos los niveles. Traducido al castellano.
Contras: Requiere de una máquina muy potente para poder disfrutar de un rendimiento gráfico apropiado. Requiere también de un buen Joystick si queremos salir adelante en la simulación, pues aunque el manejo de los controles es sencillo, el modelo de vuelo para el piloto es tremendamente complejo.

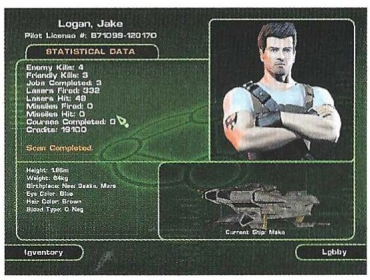
Ash viaja a las estrellas

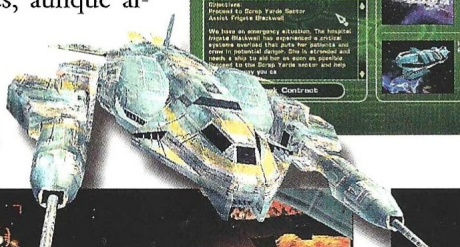
Tachyon: The Fringe

Tachyon: The Fringe es un juego muy parecido a otros simuladores de combate espacial. Todos los esquemas y planteamientos habituales de esta clase de títulos se pueden encontrar aquí, pero evitando excesivas complejidades que puedan circunscribir su atractivo al conocedor del género.

The Fringe es una denominación para los límites del espacio conocido. Como señala la introducción del juego, la historia se sitúa en la época dorada de la exploración espacial y relata un conflicto tan tópico como fácil de resolver: el clásico enfrentamiento entre avariciosas corporaciones y el héroe que lucha por las libertades individuales.

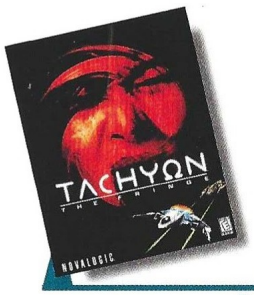
Tachyon se presenta bajo un atractivo envoltorio gráfico que no acaba de resultar tan efectivo como debería por su semejanza con cualquiera de los simuladores espaciales del momento. Dejando de lado el hecho de que las dos facciones presentes en el juego cuentan con diferentes estilos de diseño, el de las naves que se dejan ver a lo largo de la historia es tan habitual como se puede esperar. Tachyon utiliza detallados modelos 3D y pulidos mapeados de texturas para las naves de combate pero otras de mayor tamaño no destacan especialmente, aparte de por sus dimensiones. Y las armas tampoco son demasiado espectaculares, aunque algunos efectos –como las cabinas dotadas de reflejos, las brillantes explosiones de las naves y las nébulas– lucen bastante bien. En lo que sí triunfa Tachyon es en hacer del espacio exterior un lugar más vivo de lo habitual gracias a la presencia de nébulas, basura espacial, un intenso flujo de tráfico espacial, estaciones planetarias y otros elementos. Sin embargo, el interfaz y la perspectiva en primera persona –no hay una verdadera sensación de velocidad– no están igualmente acabados y terminan por dar cierta sensación de inconsistencia.



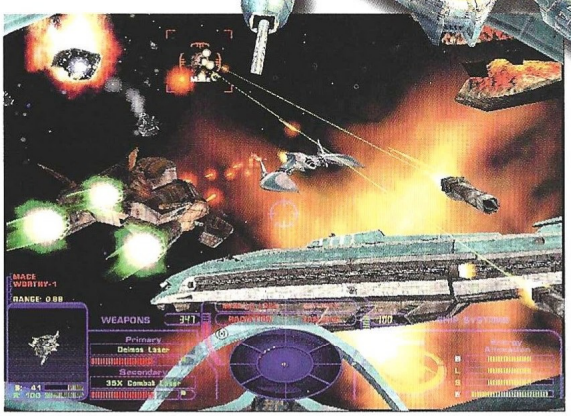


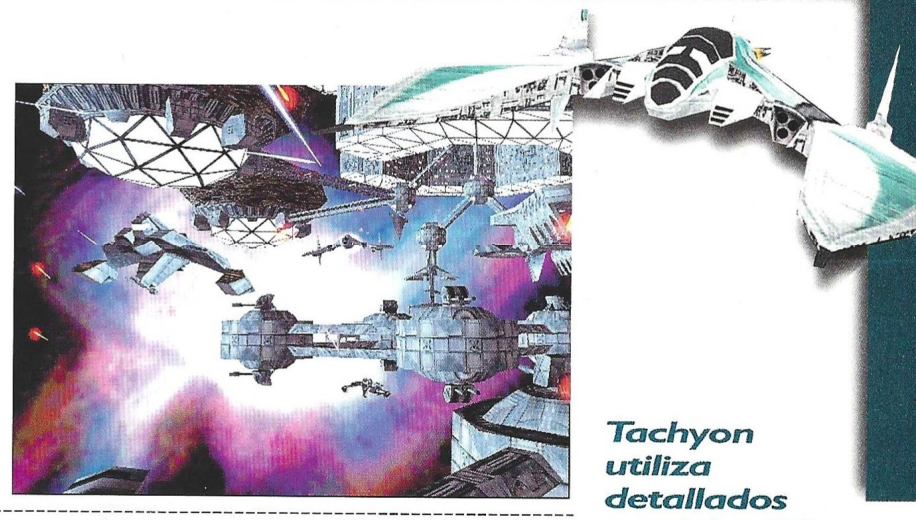
Lo cierto es que Tachyon no es tan bueno como podría haber acabado de ser. Novalogic ha resaltado el hecho de contar con la voz de Bruce Campbell –conocido principalmente como el protagonista de la saga Evil Dead– para el personaje principal, Jake Logan. El actor ha trasladado su forma de interpretar a Ash a este personaje, convirtiéndolo así en un héroe tan bocazas como divertido.

Tachyon cuenta con un amplio número de misiones y mucha variedad dentro de ellas. Estas son concisas y tienden a evitar las largas secuencias de vuelo tan habituales en el género. En su lugar, Tachyon permite al jugador utilizar la función de piloto automático para ir directo al objetivo que le interesa. El combate espacial se ve respaldado por un simple y sensible modelo de vuelo. Una de las características más interesantes es la posibilidad de cambiar la orientación de la nave mientras continúa desplazándose en la misma dirección. Una vez el jugador se hace con el truco, será posible zigzaguear por en medio del campo de batalla y, a la vez, girar la nave y volver sobre los pasos con un simple toque de botón. La posibilidad de gestionar la energía destinada a los escudos de la nave es otro toque interesante.

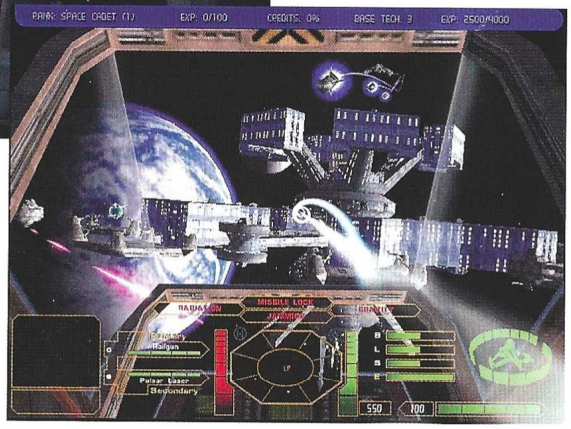


Precio:
Requerimientos: Pentium 200 MMX, 32MB de RAM (64 MB para tarjetas AGP), CD-ROM 4X, ratón, tarjeta aceleradora 3D 8 MB, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: De1 a100
Editor: Novalogic
Distribuidor: Friendware





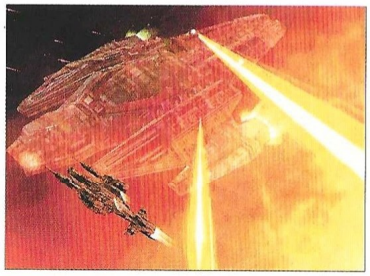
Tachyon utiliza detallados modelos 3D y pulidos mapeados de texturas para las naves de combate

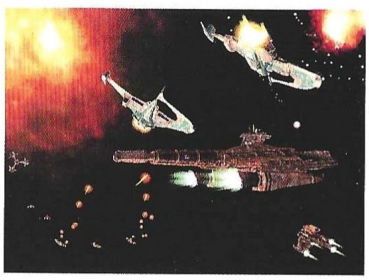


En última instancia, el modelo de vuelo elegido es más reminiscente de los "shooters" de acción que de un simulador complejo y realista.

La campaña presentada en Tachyon no es especialmente complicada o detallada, pero funciona bien al desarrollarse de forma entretenida. Si Jake no fuera el protagonista, habría resultado más difícil interesarse por la habitual premisa de "defensores de la libertad vs. corporaciones", pero el juego se las arregla para terminar de atrapar al usuario en su historia. Este se ve obligado a tomar una decisión en las primeras horas de juego que determinará de que lado se encontrará en Tachyon y las naves que va a pilotar, por lo que se trata de un título que puede merecer la pena jugar al menos un par de veces para conocer ambos lados de la historia. Sin embargo, el juego no es tan abierto como pudiera parecer. Todas las misiones siguen una estructura de acontecimientos predeterminada y a menudo es necesario resolver una serie de objetivos antes de poder avanzar en la trama. Pese a ello, la campaña otorga cierto grado de libertad y suele determinar el mejor curso para la acción.

Tachyon es un título capaz de hacer pasar un buen rato a cualquiera que se acerque a él. Es un retrato fiel de las convenciones del género con un par de detalles que le otorgan cierta personalidad, pero carece del acabado técnico o la jugabilidad tan elaborada de los grandes. El hecho de que no haya sido traducido supone un impedimento para los jugadores españoles –si bien es un acierto haber respetado la interpretación de Campbell, unos subtítulos traducidos habrían sido adecuados– y el manejo del juego se ve entorpecido por una configuración por defecto de acuerdo con el teclado americano que es inoperable en las máquinas de aquí. Un entretenido pasatiempo para los seguidores del género y del actor.





...en la Red

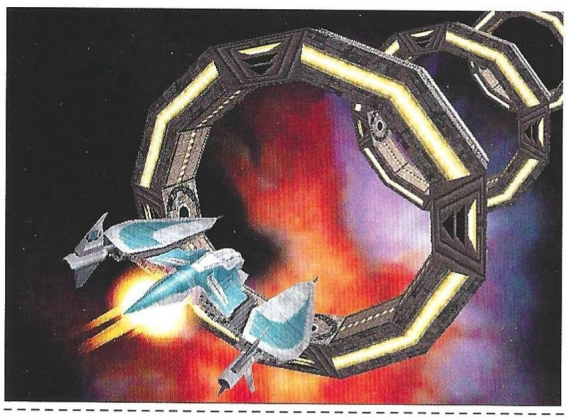
La página web oficial del juego está en: www.novalogic.com Otros realizados por los fans se encuentran en: www.tachyon.8k.com y www.novacentral.com Y si quieres saber algo sobre Bruce Campbell y su trabajo en el juego, www.bruce-campbell.com es el lugar adecuado.

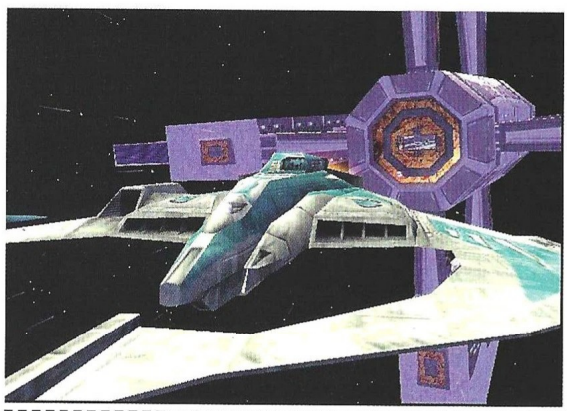
6,7

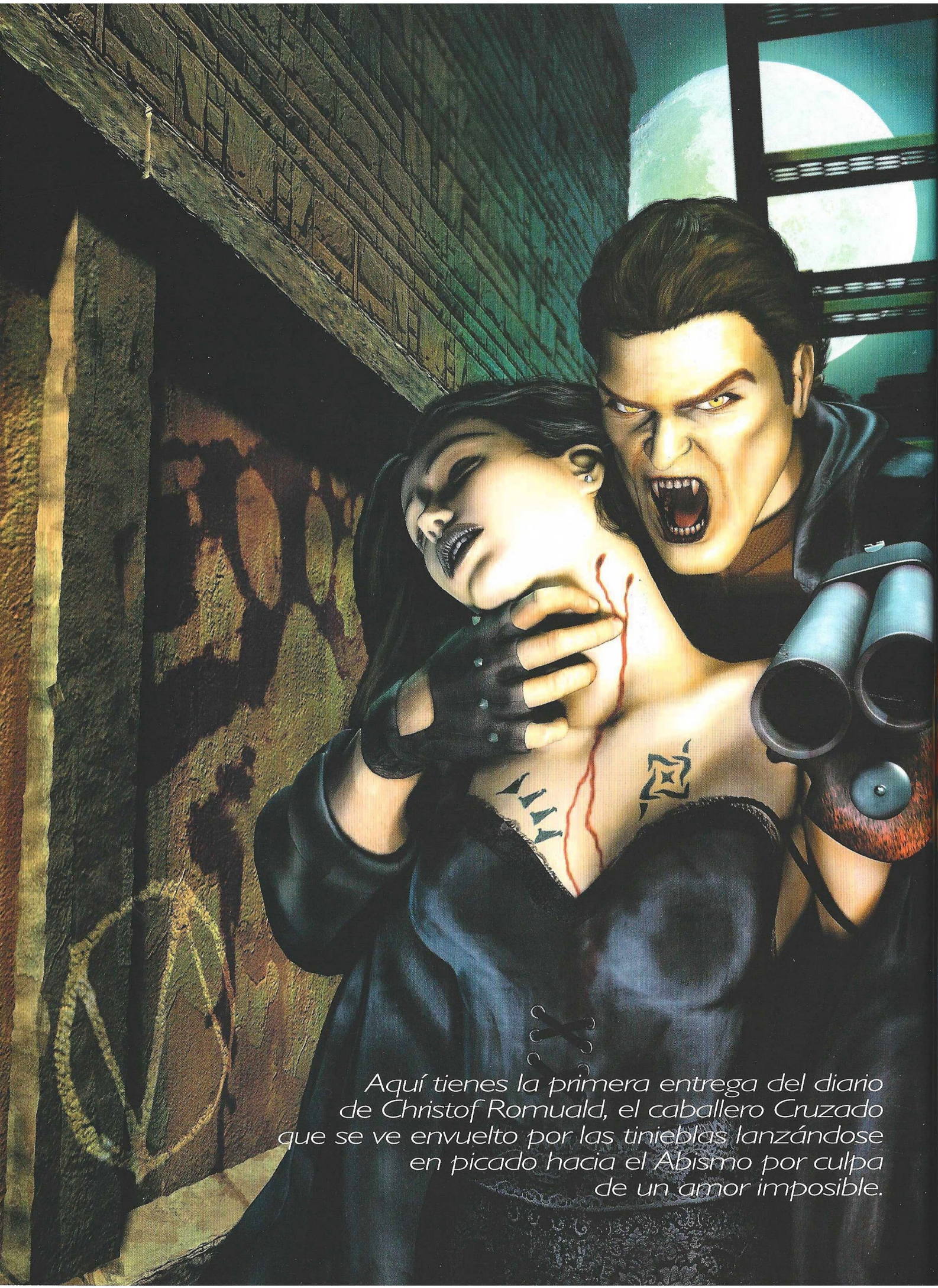
Tachyon: The Fringe

Pros: Buenos gráficos y una historia bien desarrollada es lo que convierte a Tachyon en un juego bastante entretenido. Y la presencia de Bruce Campbell es lo que le hace distinguirse notablemente del resto de la competencia.

Contras: No hay mucho más que decir. Un juego correcto fiel a las convenciones del género con el que los usuarios españoles encontrarán dificultades por la ausencia de traducción –no hay ni una opción de subtítulos que facilite las cosas– y un manejo por defecto configurado para el teclado americano que lleva a una costosa curva de aprendizaje.







Aquí tienes la primera entrega del diario de Christof Romuald, el caballero Cruzado que se ve envuelto por las tinieblas lanzándose en picado hacia el Abismo por culpa de un amor imposible.

Vampire the Masquerade - Redemption

Vida y no-vida de Christof Romuald

Primera parte: siglo XII, Moravia 1141A.D.

PRAGA

La batalla, los gritos, un dolor lacerante... Oscuridad. Las tinieblas dan paso a un rostro, el de un ángel. Sus ojos me observan con amor. De nuevo cae la noche. Un desagradable y gordo engendro se me aparece afirmando ser el Arzobispo Guiza, pero no tengo miedo, el ángel está junto a él.

No más oscuridad, tan sólo sueños. La noche cae sobre Praga y una etérea bruma recorre las calles, lamiendo el empedrado con su húmeda lengua. Unas malévolas sombras se mueven por las calles mientras los habitantes de la ciudad duermen ignorantes de su terrible fin. De pronto unos gritos rompen el encanto del sueño. Mi ángel, Anezka, está en peligro. Sin pensarlo dos veces me incorporo y cojo la espada. Corro a la estancia de la que proceden los alaridos de auxilio y mato a dos monstruos del averno.

El dolor vuelve otra vez y caigo en las tinieblas. Al despertar, mi ángel se me aparece de nuevo y me pide que acabe con el Mal que asola las Minas de Plata. Acepto la misión contento de poder servir a Anezka. El gordo arzobispo dice que rezará por mí, pero me basta con saber que mi ángel estará a mi lado.

Ya recuperado, compruebo con alegría que han dispuesto para mí un baúl donde guardar mis pertenencias, y una cruz cerca de él a la que acercarme a orar en los momentos de mayor desesperación, cuando esté tentado de abandonar el mundo de los vivos. Al salir de la estancia encuentro a Anexa. Sus palabras me reconfortan y animan a seguir con mi misión. Mi corazón me dice que permanezca junto a ella, pero el deber me llama y he de abandonar el convento.

Sólo con mi espada no llegaré muy lejos, así que me dirijo a la herrería, donde el amable Gidi me indica la situación de la tienda de Unorna al prometerle que nada sucederá a la anciana, una gitana capaz de proveerme de pociones y otros ungüentos que podrían ayudarme. Antes de emprender la marcha, compro en la herrería una rodela y unas antorchas que arrojen luz sobre los tenebrosos túneles de las minas.

PRAGA

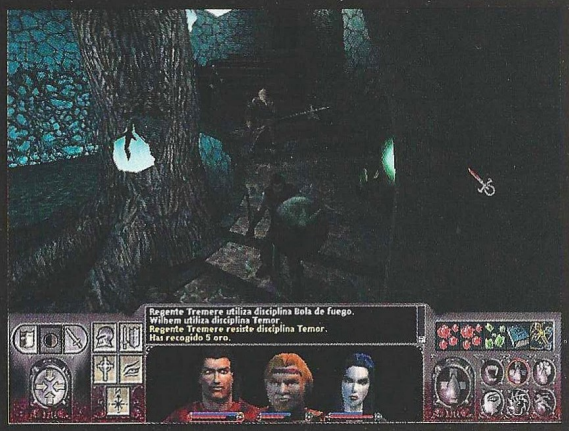
1 Recibidor del Príncipe Brandl
2 Patio del Castillo de Praga
3 Monasterio de la Colina de Petrin
4 Capilla de Ardan
5 Camino Dorado
6 Tienda de Unorna
7 Puente de Judith
8 Barrio Norte
9 Hacia el Barrio Norte
10 Herrería
11 Taberna de los Cuatro Ciervos
12 Ciudad Vieja de Praga
13 Refugio de la Universidad
14 La Universidad
15 El Convento
16 Catedral de Santo Tomás
17 Puerta Este
18 Mina de plata

Aunque me gustaría estar mejor preparado para enfrentarme a las huestes del Mal, me encamino hacia la puerta que conduce a las montañas de Bonn, en la parte Este de la ciudad. Junto a ella encuentro a un anciano que me ofrece una advertencia y una valiosa información. Sin mayor demora, abandono Praga y me adentro en la mina, antorcha y espada en mano. Las entrañas de la tierra huelen a muerte y podredumbre, un mal presagio que por un momento vela mis ojos con una sombra de temor.

La mina de plata

Rodeando una profunda sima, me sumerjo en las profundidades del túnel principal. ¡Un grito! Corro al encuentro del pobre desgraciado que pedía auxilio, pero es demasiado tarde. Un Szlachta, una criatura del averno, me sale al paso junto al cadáver. Tras despacharlo rápidamente, guardo en mi bolsa unos elixires curativos que sin duda debía llevar el difunto consigo y continúo explorando los túneles. La Hermana Anezka y el Arzobispo Guiza tenían razón: esto está plagado de monstruos. Muchos de ellos llevan monedas de plata encima, que sin duda me vendrán muy bien para mejorar mi equipo cuando vuelva a la ciudad.

Un poco más allá, dos monstruos se alimentan de la carne cruda de un podenco asesinado. Acabo con ellos y sigo mi camino hacia el infierno. ¡Ratas del tamaño de un perro salvaje! Esto es peor que una pesadilla. Cada vez que mato a un monstruo algo cae al suelo, y a veces encuentro barriles que contienen armas o elixires curativos. Recojo todo lo que encuentro, pues lo que no me sea de utilidad podré venderlo en la ciudad. Junto a la entrada



tapiada de un túnel hay frascos de agua bendita, sin duda una ayuda Divina que me vendrá muy bien más adelante.

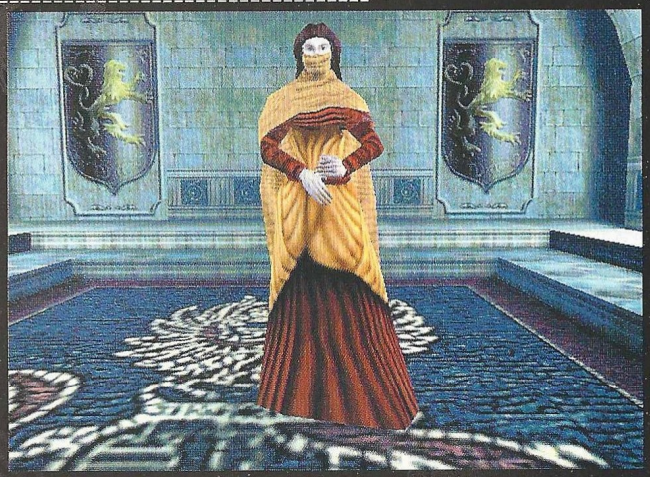
De momento sólo hay un camino posible, así que no tengo miedo a perderme. Algunas salas tienen varios niveles y accesos a otras cavernas, pero siempre hay un único camino que se adentra más y más en este suelo profanado. Más ratas y Szlachta salen a mi paso, cada vez con mayor frecuencia. A buen seguro que me estoy acercando al origen de esta plaga maligna. Tras recorrer unos metros más llego al segundo nivel de los subterráneos, cruzando un puente que me obsequia con un nuevo frasco de agua bendita.

Los Szlachta se han vuelto más peligrosos: ahora utilizan huesos de cadáveres para atacarme. Si no me basta con los elixires que encuentro para curar mis heridas, tendré que volver junto a Anezka para que sus oraciones sanen mi cuerpo. Si así lo hago, podría aprovechar para dejar algunas cosas en el baúl y orar junto a la cruz. De momento, sin embargo, no es necesario, así que continuaré.

Un nuevo puente que me abre dos rutas. Escojo el camino que tengo frente a mí y finalmente llego a una sala donde unas grandes ruedas dentadas se ponen en marcha al empujar una palanca. Creo que he activado algún mecanismo cuya función me es desconocida, pero si los Szlachta lo habían desconectado, seguro que he hecho bien. Un pequeño puente natural cruza esta misma caverna, y al otro lado me aguarda un nuevo tipo de monstruo que no había encontrado hasta ahora. Es más grande, fuerte y resistente que los Szlachta. Ojalá no haya muchos como él, porque si no pronto tendré que regresar a la ciudad para curar mis heridas. Espero no tener que hacerlo sin haber cumplido antes con mi sagrada misión.

El túnel de la izquierda, en la caverna de la rueda dentada, me acerca más a mi destino. Tras recorrer varias galerías llego a un lugar cuya estructura me hace pensar que me encuentro a las puertas del infierno: dos cadáveres me dan la bienvenida desde su muda delgadez, y unos pilares llameantes marcan la senda hacia un nivel aún más profundo de la mina. ¡Dios mío, han convertido esta caverna en un templo del demonio! Antes de descender hacia el círculo maldito, prepararé mis elixires y el agua bendita... Quién sabe qué monstruo me aguarda.

Desciendo por una sinuosa escalera y desafío a los constructores de esta aberración. Finalmente se revela la abominación Ahzra, que en su confusa palabrería me habla de vampiros y una horrenda conspiración para resucitar a un antiguo demonio. Dejo que termine sus profanas declaraciones y me preparo para arrojarle toda el agua bendita que tengo. Sólo la sagrada unción con el líquido divino tendrá éxito allí donde mi espada nada puede hacer. Tras arrojar unos cuantos frascos sobre Ahzra, la diablesa vuelve al infierno del que escapó. Me siento renovado en mi fe y mis fuerzas aumentan.



Ya he recuperado la mina de plata para Praga, así que retrocedo sobre mis pasos para reunirme con el Arbispo en la Catedral de Santo Tomás, no sin antes recoger las monedas que Ahzra atesoraba al pie de su impío trono. Al salir, recojo una medalla de San Judas. Redimiré esta reliquia más tarde, con Anezka.

El Abrazo

Ah, bendita luz del día, aire puro por fin. Mis pulmones se alegran de poder respirar tranquilos. El Arzobispo no quiere contarme nada de los vampiros, pero estoy seguro de que algo oculta. De cualquier modo, eso no importa ahora. Sólo ansío ver otra vez a Anezka. Al salir de Santo Tomás, los ciudadanos de Praga me vitorean regocijándose porque he recuperado su principal medio de vida para ellos. En otras circunstancias me iría con ellos a celebrar mi victoria, pero ahora he de reunirme con Anezka.

Le ofrezco la medalla de San Judas y abandono la estan-

Mi carne tiembla ante la sola presencia de Anezka, he de abandonar el convento antes de que nos perdamos y caigamos en el abismo de la lujuria

cia. El Arzobispo Guiza me está esperando, y en un tono inquisitorio me interroga sobre Anezka. Confieso mi amor por ella a sabiendas de la reprimenda que me reserva el clérigo. Tiene toda la razón, pero mi corazón no quiere entender de razonamientos, sólo desea estar junto a mi ángel salvador. Sin embargo, debo obediencia al arzobispo, así que me comprometo a dar caza a los vampiros que asolan Praga cuando cae la noche, pero protegiendo al mismo tiempo las calles que rodean la catedral y el convento.

El sol se pone y las tinieblas caen sobre Praga. Con la oscuridad llegan los malditos vampiros. Camino de la herrería descubro con pesar que los Szlachta han osado poner sus patas en Praga. Unas voces me alertan de la presencia de criaturas del Mal cerca del convento. Sin querer pensar siquiera que hayan podido acercarse a Anezka, corro hacia allí para descubrir a unos siervos de Premysl y acabo con ellos utilizando el acero de mi espada. ¡Gritos de mi ángel salvador! Aterrado me apresuro a entrar en el convento: Anezka está en peligro. Dos siervos de Premysl y un Szlachta quieren profanar la pureza de mi amor, pero el resplandor de la fe de Anezka les detiene unos segundos, lo suficiente como para que yo me ocupe.

Mi amor y mi fe se debaten en mi interior, mi razón y mi corazón pugnan por Anezka. No puedo soportarlo más, he de declararle mi amor, afrentando al cielo y condenándome con ello al infierno. Ella me confiesa que su corazón también está dividido. ¿Qué he hecho? Ahora he corrompido su pureza, condenándonos a ambos a una tortura eterna. Quizá Anezka tenga razón, quizá San Judas nos abra una puerta a la salvación. Mi carne tiembla ante la sola presencia de Anezka, he de abandonar el convento antes de que nos perdamos y caigamos en el abismo de la lujuria.

Cegado por tales sentimientos, salgo a las calles de Praga. Algo me acecha en las sombras, puedo sentirlo aunque no lo vea. Los graznidos de un cuervo me asustan. ¿Por qué? ¿Acaso no me protege el Señor? De repente, una fuerza invisible me arroja contra un muro y los monstruos del infierno me atrapan por orden de una mujer que oculta su rostro bajo un velo. Intento expulsar a los demonios con la cruz de plata que me entregó el arzobispo, pero no sirve de nada. ¿Ha muerto mi fe como dice la mujer? ¿Es verdad que Dios nada tiene que ver con mi misión?

La mujer se desprende del pañuelo que cubre su rostro revelando una boca espantosa de la que brotan afilados colmillos. Siento su punción en mi yugular mientras exhalo mi último suspiro clamando al cielo, pidiendo a Dios que acuda en mi auxilio. Sólo la oscuridad me responde, la nada. Con mis sentidos embotados, me despierto sediento. ¿Dónde está Anezka? Necesito beber agua.

Mi ángel no está aquí, sólo Ecaterina la Sabia, la Prometeana, Matriarca del Clan Brujah, descendientes de Caín. Dice que soy uno de los suyos. Dios se apiade de mi alma, estoy condenado. Quiere que me alimente, que beba de ella. No puedo evitarlo y sorbo de su muñeca como si fuera el pecho de mi madre. Maldito y condenado al infierno, nada queda ya del antiguo Christof. Pertenezco al clan Brujah, nobles descendientes de Caín.

Ecaterina me habla del pasado, de Cartago, los hijos de Caín y los hijos de Seth. Clanes enfrentados, armonía entre vampiros y mortales. Qué locura. Quieren mi ayuda, pero las guerras entre demonios no me conciernen. Me dicen que esta noche habría muerto o sido víctima de sus enemigos. Me exigen lealtad o la muerte. ¿Dónde está mi alma? Arrojo la cruz al suelo, ya no me sirve de nada, no significa nada.

Conociendo poco del mundo al que acabo de nacer, accederé a seguirles de momento, aunque no les guste. Me asusta mi nuevo ser, pero aún me aterra más esta guerra entre monstruos. El vampiro llamado Wilhem me acompañará en mi primera misión: recuperar el fragmento del Nod para Ecaterina. Por desgracia, necesito sangre para mantenerme, pero me repugna violar la pureza de seres humanos para alimentarme. Las ratas que hay por los rincones de Praga me servirán de momento, pero quizá tenga que atacar a otras

personas. Afortunadamente también puedo beber sangre de otros vampiros, y aunque me repugna igualmente, con ello hago un favor al mundo.

El Monasterio de Petrin

Wilhem, antes de partir hacia el monasterio, me ha revelado nuestra cripta bajo la Universidad. Allí podré descansar, guardar mis cosas y hacer acopio de fuerzas para continuar mi lucha en otro momento, aferrándome a un extraño símbolo egipcio. Ambos nos dirigimos hacia el puente de Judith, al que se accede a través de una de las puertas de la ciudad. Wilhem, armado con una alabarda, me sigue hasta la entrada del Monasterio de la Colina de Petrin. Mis nuevos poderes me asustan, pero también me proporcionan un arma formidable para combatir a la Oscuridad... desde la Oscuridad. Anezka sigue presente en mis pensamientos.

Los vampiros Capadocios se ocultan en las entrañas del monasterio. Hay una puerta lateral que nos permite acceder al interior del edificio, donde se encuentra el fragmento del Libro de Nod que Garinol ha robado. Poco hemos tardado en encontrar a los primeros Capadocios, aunque también he descubierto que en algunos lugares hay botellas de fluido vital, sangre que me evitará tener que beber de otros seres, preservando lo que me resta de humanidad.

El hedor de la muerte contamina este lugar: los Capadocios usan zombies, cuerpos muertos revividos con magia negra. Seguimos recorriendo los pasillos y salas de los sótanos del monasterios, matando zombies, esqueletos y Capadocios, hasta llegar a una gran sala con puertas de rastrillo. En un extraño laboratorio cercano hay una palanca que abre uno de los rastrillos. Tras él hay otra sala con una nueva palanca que nos abre el paso a un nuevo descenso. Wilhem es un buen guerrero.

Este lugar es muy siniestro, pero no parece demasiado grande. En pocos minutos hemos encontrado la puerta de acceso al siguiente nivel, protegida por dos esqueletos. Tras despacharlos, nos aventuramos aún más abajo. Siempre que tengo oportunidad, recojo botellas de fluido vital para mantenerme.

Hemos llegado a una especie de templo siniestro. Cruzamos unas dobles puertas y subimos por unas escaleras. Siempre avanzando y matando monstruos, pasamos junto a otra puerta de rastrillo. Limpiamos la zona de aberraciones y subimos por una rampa de madera que conduce al cementerio de los Capadocios. Allí está la palanca que abre el rastrillo, y también hay un pergamino mágico dentro de un cofre con el que podré revivir a Wilhem si cae en combate. Retrocediendo sobre nuestros pasos, cruzamos la puerta antes bloqueada por el rastrillo. Antes de descender hacia el nivel 3, descubro un compartimento secreto en un altar que esconde una bolsa de oro.

Cuanto más descendemos, más tenebroso es este lugar, y más fuertes los monstruos que encontramos en él. Los Capadocios salen de la tierra y nos atacan. Al llegar al pie de una escalera, descubro la puerta del estudio de un tal Mercurio. Está cerrada, así que tomo buena nota mental de su situación para volver más tarde. Subimos por las escaleras y exterminamos a todos nuestros enemigos antes de continuar explorando. Aquí se encuentra la puerta del estudio de Garinol, pero está cerrada.

En la sala anterior, llena de pequeñas puertas cerradas por rastrillos, hay un interruptor al pie de una columna. Nos ha costado encontrarlo, pero al pulsarlo se ha abierto uno de los rastrillos. Más no-muertos y una nueva matanza. Subimos la escalinata y recojo una llave de hueso que hay sobre la mano de la Muerte, en el mural que preside la parte superior de la escalinata. Volvemos al estudio de Garinol y abrimos la puerta con esta lla-

ve. Además de numerosos tesoros protegidos por viles Capadocios, sobre una mesa está el Diario de Garinol, que explica quién es Mercurio y la necesidad de conseguir los conocimientos de los cabalistas para crear un Golem que proteja a Garinol.

Tras hacer acopio de fuerzas y pertrecharnos con todo aquello que hemos encontrado, volvemos hacia la entrada del estudio de Mercurio. Él es nuestro verdadero enemigo. Afirma poder devolverme la vida mortal, pero es un mentiroso. La batalla es cruel: Mercurio es muy fuerte, usa gases nocivos e invoca muertos vivientes, pero finalmente le hemos vencido; conseguimos derrotarle entre Wilhem y yo, aunque en el proceso he consumido todas mis botellas de fluido vital y he tenido que emplear en repetidas ocasiones mi habilidad de curación de sangre. El fragmento del Libro de Nod es mío. Wilhem me habla de una profecía, y al examinar el diario de Mercurio, descubrimos su complot.

Finalmente, retrocediendo sobre nuestro pasos, salimos del monasterio. El alba se acerca. Tras una discusión con Wilhem, he podido ver nuevamente a mi amada Anezka. El encuentro ha sido terriblemente doloroso, y me atormenta recordarlo. Al salir del convento hablamos con Libussa, una singular vampiresa con la que deberíamos tener cuidado en el futuro. En la Universidad nos aguarda Ecaterina, que me revela aún más datos acerca de estos clanes: Capadocios, Nosferatu, Premysl, Ventrue, Tzimisce... Todos son monstruos para mí, monstruos como yo. Después de una larga conversación, se me encomienda una nueva misión relacionada con los cabalistas. Me parece que llevarles el mensaje dentro de tres noches podría ser demasiado tarde, y así se lo hago saber a Ecaterina.

La judería cabalística

Debo dirigirme al barrio norte para matar al gólem, aunque antes hago una parada en mi refugio de la Universidad para organizar mis pertenencias y descansar un rato. Después, salimos por la puerta del barrio norte. Sólo hay cadáveres a nuestro paso. Mendel, el hijo del rabino nos dice cómo matar al gólem: tenemos que destruir la letra que hay en el pergamino. Con acero y mucho esfuerzo, logramos destruir a la criatura y recuperar el pergamino que cae al suelo a su muerte. Rápidamente, llevamos el Sem a Mendel, quien nos lo presta para que Garinol pueda protegerse.

Una vez más, vamos hasta el Monasterio sobre la Colina de Petrin, donde nos aguardan

Ecaterina me revela más datos acerca de los clanes: Capadocios, Nosferatu, Premysl, Ventrue, Tzimisce... Todos son monstruos para mi, monstruos como yo

Garinol y los suyos. Por el favor realizado, a mi grupo de malditos se incorpora Serena, una experimentada vampiresa. En busca de un merecido descanso, nos dirigimos al refugio de la Universidad. Serena parece tener por mí un interés personal, pero yo no renuncio a Anezka.

Un sueño, una pesadilla más bien. Anezka huye, alguien la atrapa. Voy a su habitación y está vacía. Ecaterina me cuenta todo lo que sabe de Anezka y vamos a ver al Príncipe Brandl, un presuntuoso cacique de los vampiros que desea un relicario con brazo de San Jorge, oculto en una catedral protegida por un círculo de Tierra Santa. Para acceder a ella tenemos que recorrer los túneles del jorobado Josef, encargado del cementerio en el barrio norte, así que hacia allí nos encaminamos.

En el mismo lugar donde nos enfrentamos con el gólem hace unas horas, hay una puerta que conduce al cementerio. Tras una gran estatua, hay un sendero que nos lleva a la cripta de Josef. Por desgracia, entre estos monstruos nadie hace nada gratis por los demás, y el jorobado nos exige una copa del fluido vital de un anciano cainita. Ecaterina es la anciana idónea, así que vamos a la Universidad, hablamos con ella y volvemos con Josef. Después de ingerir la sangre de Ecaterina, el deforme monstruo nos abre la puerta de sus túneles.

La reliquia de San Jorge

Los Nosferatu están por todas partes, y poseen habilidades increíbles como la de hacerse invisibles a nuestros ojos. Sin embargo, nosotros podemos contrarrestar esta hechicería con nuestros propios poderes, aumentando la percepción de nuestros sentidos y detectando el aura de nuestros enemigos. Seguimos avanzando por los túneles, siempre por la izquierda salvo cuando no es posible continuar, que escogemos el camino más cercano a la derecha. Por fin, llegamos a una zona que se parece a los sótanos de un edificio, una zona con paredes de piedra y arcos. Encontramos una palanca que abre una puerta oculta justo a nuestras espaldas, pero no hay nada interesante en esa sala llena de trampas.

Al cabo de unos minutos encontramos una puerta cerrada por un rastrillo. La palanca que la abre está muy cerca, pasada una gran columna de piedra. Cuando al fin logramos cruzar la puerta, subimos por una escalera en espiral y continuamos avanzando a través de agujeros abiertos en los muros que dan a nuevos túneles, y así hasta llegar a otro nivel de los túneles. Aquí el camino tiene menos recovecos y es mucho más directo hasta unas pequeñas escaleras que conducen a otro túnel, y desde él llegamos a una puerta que nos transporta a un lugar misterioso y mágico donde no hay paredes ni techos, sólo escaleras y puertas.

En una columna hay una inscripción, que narra la Crónica de Caín. Parece que el texto está relacionado con la puerta que debemos escoger a continuación. La primera puerta tiene el símbolo de una cara llorando en color rojo, la segunda es un castillo de color amarillo, la tercera tres rostros en blanco, la cuarta unas olas en azul, y la última tiene el símbolo de unas espadas. Ya sabía que el origen de todo habían sido Caín y Abel, pero esto que cuentan las inscripciones va más allá de cuanto había imaginado.

Al abandonar la estancia de las escaleras, llegamos a un nuevo pasillo y caminamos hasta encontrar unas puertas bloqueadas por rastrillos. Junto a una de ellas hay una palanca que abre la otra. Subimos por unas escaleras, matamos dos bestias y seguimos subiendo. Parece que hemos llegado a la cripta de la Catedral: esto está lleno

Quiero salvar a Anezka, y no me importan ni los Brujah ni los Tremere, ni ninguna otra clase de vampiro

de sepulcros por todas partes. Detrás de algunos de ellos hay botellas de fluido vital.

Cuando llegamos a la tumba de Vaclav, el rey muerto, su fantasma se nos aparece y ataca para derramar nuestra sangre cainita. Después de matar a Vaclav, cruzamos dos puertas y por fin tenemos en nuestro poder el Relicario de San Jorge. Lo único malo es que tenemos que retroceder sobre nuestros pasos, recorriendo las escaleras y atravesando otra vez los túneles de Josef, hasta llegar al cementerio.

Objetos

Son muchos los objetos que encontrarás por el camino, a veces al matar a los enemigos, otras simplemente sobre una mesa, en un estante o en el suelo, y en muchas ocasiones dentro de cofres.

Debes hacerte con piezas de armadura como primera urgencia, aunque sean sólo harapos al principio. Luego podrás ir mejorando a medida que consigas dinero: en la herrería encontrarás lo que quieras. Tu espada es igual de válida que muchas otras armas, aunque en ciertos lugares encontrarás algunas mejores. Ten en cuenta sin embargo que si un arma te ocupa las dos manos, no podrás usar escudo, y este te resultará vital en más de una ocasión.

Mientras Christof sea humano has de estar siempre bien provisto de elixires curativos. Cuando se convierta en vampiro ya no le servirán para nada, así que deshazte de ellos. En su lugar, consigue botellas de fluido vital y cualquier otra cosa que lleve el apellido sangre. Con ellas podrás reponer tu nivel de sangre y emplear la habilidad de curación de sangre para reponer tu energía.

Las tiendas de Unorna (Praga) y Orvus (Viena), te podrán proveer de pociones, elixires y cualquier objeto relacionado con la magia. Por último, aplica la lógica al uso de objetos. Hay enemigos que utilizan veneno, así que debes llevar siempre alguna poción contra él.

Desde allí nos dirigimos al castillo, a presentarnos ante el Príncipe Brandl con su ansiada reliquia. Sus revelaciones son preocupantes, pero al menos tenemos carta blanca para ocuparnos de los Trémere.

La Capilla de Ardan

Salimos del castillo en dirección hacia el Puente de Judith, y allí cogemos la puerta que conduce al Camino Dorado. Aquí está la tienda de Unorna, la gitana, que nos vende pociones y artilugios mágicos. Un poco más allá, calle arriba, nada más pasar un árbol de grandes raíces que se extienden sobre el pavimento, está la puerta de la Capilla de los Tremere de Ardan. Tras un mostrador de esta tapadera, hay una puerta baja, y en la siguiente estancia una cortina que nos revela la estrecha relación entre la Naturaleza y los Tremere. Descendemos por unas escaleras eternas y llegamos a las primeras cámaras de estos vampiros brujos, donde nos asaltan sus demonios llamados Saltarines. Poco más allá se encuentran los neonatos Tremere, que al vernos lanzan bolas de fuego y otros conjuros dañinos.

Contra todo pronóstico, pronto encontramos la bajada al segundo nivel de este santuario profano de todo lo que significa bondad. Aquí descubrimos a los aprendices y regentes Tremere, siempre protegidos por sus diminutos monstruos. En una de las cámaras encontramos a dos monjas encarceladas, y después de liberarlas proseguimos camino hasta la entrada al tercer nivel y bajamos. Aquí la magia se siente mucho más poderosa. Nos atacan decenas de vampiros y monstruos, que entre sus filas cuentan ahora con gárgolas. Nada más entrar en una gran caverna, encontramos a otra víctima de los Tremere, Eric. Es poderoso y combativo, así que le acepto entre nuestras filas en cuanto se ofrece a acompañarnos. Según él, tiene una deuda de vida conmigo.

Muy cerca de donde encontramos a Eric está el descenso al cuarto nivel, donde nos aguarda el propio Ardan. Sus noticias sobre Anezka no me han hecho ninguna ilusión. ¡Dios, qué he hecho! ¡Entregada a los Tzimisce, en Viena! Después de matar a Ardan –su trabajo nos ha costado, porque tiene grandes poderes–, volvemos junto a Ecaterina, a la Universidad. Allí hablamos con ella y decidimos partir hacia Viena. Quiero salvar a Anezka, y no me importan ni los Brujah ni los Tremere, ni ninguna otra clase de vampiro. Hago ver a Ecaterina que los Prometeanos respetan a los mortales, que Anezka es tan noble como cualquier habitante de Cartago. Insisto en mi empeño, discutiendo lo indiscutible con Ecaterina, negándome a aceptar sus designios, poniendo mi destino en sus manos al seguir los dictados de mi corazón. Wilhem, Eric y Serene insisten en acompañarme. Ya no quedan amigos como ellos. Finalmente, abandonamos Praga por la puerta Este para dirigirnos hacia Viena.

VIENA

Nada más llegar a la ciudad, encontramos refugio en una iglesia profanada. En uno de los muros del interior, hay una palanca que abre una trampilla secreta granjeándonos el paso hacia nuestro particular santuario en Viena. Aquí podremos descansar siempre que lo necesitemos y guardar nuestros hallazgos.

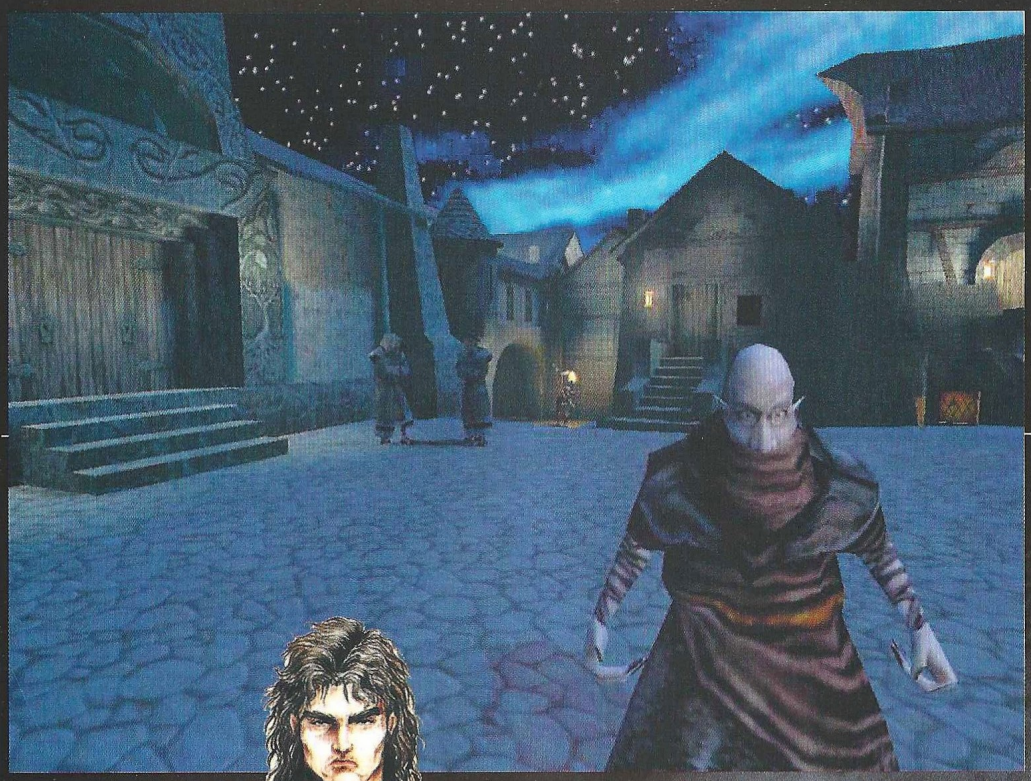
Salimos del refugio y caminamos hacia las afueras de la ciudad, para dirigirnos a la Calle Ring Este. En la taberna La Rana Verde encontramos a tres atractivas vampiresas. Kazi es la única capaz de hablar, y amablemente nos ofrece una invitación para la fiesta que organiza Orsi en su mansión. Hacia allí nos encaminamos precisamente, justo al otro lado de la ciudad. La mansión de Orsi es majestuosa, aunque está abarrotada de vampiros perturbados con aires de nobleza que pretenden ser superiores a los demás.

Al entrar vemos inmediatamente a las tres vampiresas al fondo del salón. Al acercarnos a ellas, Orsi sale a nuestro encuentro. Me repugna la prepotencia clasista de este estúpido petimetre, y sus negocios de tráfico de esclavos sólo me producen el mayor de los rechazos. Quiere un favor a cambio de hacérnoslo a nosotros, así que aceptamos sus términos para ayudar al Duque. En teoría lo único que tenemos que hacer es terminar con el vampiro hechicero Lutero Black, del clan LaSombra, oculto en alguna parte de la Catedral. Según Orsi, Black es muy poderoso, pero podremos inmovilizarle con unas cadenas mágicas que nos entrega. El único problema para llegar hasta Black es que la Catedral está protegida por Tierra Santa, así que tendremos que dar un rodeo y entrar por un acceso secreto que hay en la torre del reloj.

Abandonamos la mansión de Orsi y nos adentramos en el centro de la ciudad. Allí, en la tercera planta del interior de una casa encontramos una ventana que nos permite acceder a los tejados de esta zona de la ciudad. Recorriéndolos por el único camino posible, alcanzamos en poco tiempo el reloj de la torre, donde claramente se distingue la entrada secreta a la Catedral de San Esteban. Por

VIENA

1 Iglesia profanada
2 Ringstrasse Norte
3 Catedral de San Esteban
4 Mansión del Conde Orsi
5 Calle Ring Oeste
6 Centro de la Ciudad
7 Orden de Hermes (Orvus)
8 Herrería
9 Base de los Caballeros Teutónicos
10 Calle Ring Este
11 Afueras de la ciudad
12 Taberna La Rana Verde
13 Calle Ring Sur
14 Casa de las Brujas



desgracia, hemos de esperar el alba para poder activar los resortes que nos permitirán entrar en el santuario, así que tendremos que tener sumo cuidado con la luz del sol.

Lutero Black

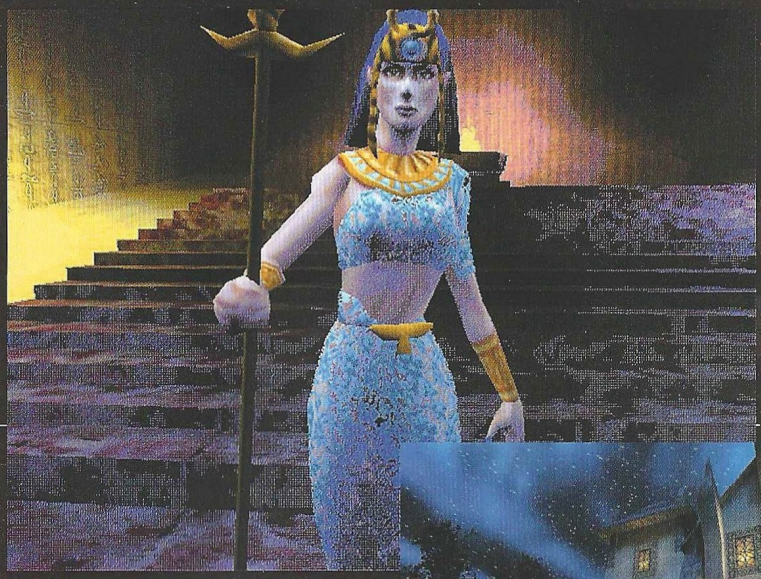
Al amanecer, nos atacan dos esbirros del clan LaSombra. Nos deslizamos con cuidado por los recovecos de la torre, evitando en todo momento la mortífera caricia del ávido astro rey. Al cruzar un puerta, me doy cuenta de que tendremos que atravesar patios y otros lugares completamente iluminados, y descubro con pesar que algunos de mis compañeros no son tan hábiles como yo para esquivar el sol. Así pues, tenemos dos opciones: avanzar de uno en uno, o hacerlo todos juntos y utilizar nuestros poderes para recuperarnos de las heridas. Hay zonas en las que es imposible evitar las quemaduras.

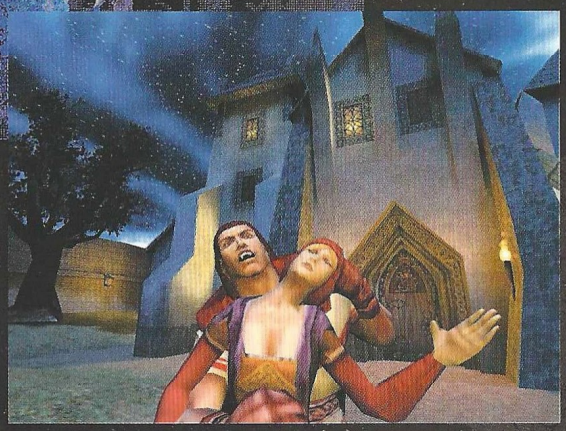
Junto a unos engranajes encontramos un interruptor que detiene parte de la maquinaria, permitiéndonos acceder a una sección antes bloqueada. Allí, además de varios tesoros, he descubierto un Tomo de Dominio que me muestra una nueva habilidad, así como un pergamino para transformarme en niebla. Avanzando un poco más entre los rayos del sol, llego a un muro donde hay tres palancas. Me sitúo frente a ellas y pulso, desde mi izquierda, la primera y la tercera, consiguiendo abrir una puerta secreta en el muro, y con ella el acceso al segundo nivel de la Catedral de San Esteban.

Allí hay más miembros del clan LaSombra. Tras despejar unos túneles volvemos a exponernos al sol y entramos en un edificio por una doble puerta. Debemos andar cerca de Lutero Black, porque la vigilancia es cada vez más fuerte. Nuevos combates nos llevan a un salón con una chimenea, y frente a ella un espejo donde extrañamente, se reflejan iluminadas unas baldosas de la chimenea, la primera y la cuarta por la derecha si me sitúo frente a ellas. Al presionarlas se abre un pasillo adyacente y entramos en el tercer nivel de este sagrado y maldito lugar plagado de sombras.

Ahora no sólo nos enfrentamos con vampiros, también hay sombras vivas, cazadores oscuros muy resistentes a nuestro ataques. Sólo la acción combinada de los cuatro puede acabar con ellas. Seguimos subiendo cada vez más, hasta llegar a una puerta bloqueada por un rastrillo. A su izquierda, un pasillo llega hasta la cámara donde yace Lutero Black. Presa del hastío y la amargura, como yo hace no mucho, desea morir. Aunque por mis propios motivos, acepto encadenarle y dejar que el sol le consuma.

Presa del hastío y la amargura, como yo hace no mucho, Lutero Black desea morir. Aunque por mis propios motivos, acepto encadenarle y dejar que el sol lo consuma





Abandonamos la estancia y levantamos el rastrillo de la puerta con nuestras propias manos. Arriba, sobre la vidriera que contempla Lutero Black y situados a ambos extremos de la sala, hay dos interruptores que abren la cúpula. Han de ser pulsados casi simultáneamente, en pocos segundos, así que uno de mis compañeros se sitúa junto a uno y yo junto al otro para conseguirlo. La cúpula se abre y Black muere. Retrocedemos sobre nuestros propios pasos hasta el piso inferior, donde Orsi nos aguarda con sus esbirros. El maldito monstruo nos ha traicionado, nos ha vendido a los Teutones como esclavos.

La fortaleza teutónica

Gracias a los poderes de Serena hemos logrado escapar de la celda, pero aún tenemos que salir del edificio. Los guardias detectan rápidamente nuestra huida y dan la alarma general. Tenemos que darnos prisa si queremos sobrevivir a este infierno. Nada más salir pulso una palanca que hay en el muro y salimos corriendo por la puerta recién abierta. Avanzando siempre, deteniéndonos lo imprescindible para acabar con nuestros enemigos, subimos al piso superior, y continuamos hasta llegar a una zona de celdas donde una nueva puerta nos lleva al siguiente nivel de la base.

La puerta que tenemos frente a nosotros es una trampa, así que continuamos por la derecha. Estas grandes salas están llenas de cajones, soldados y ratas. Al menos no son monstruos. Finalmente, llegamos a la cámara del Regente Tremere, muy cerca de otra puerta bloqueada por un rastrillo. Nos cuesta un poco de trabajo, pero conseguimos matarle y hacernos con su amuleto Tremere. Más tarde se lo llevaremos a Orvus, pero de momento nos sirve para acceder al segundo nivel de la base atravesando la puerta del rastrillo.

Aquí las cosas se complican: en una gran sala rectangular –subiendo unas cortas escaleras nada más llegar al nivel– descubrimos un complot entre Ventrue, Tremere y Caballeros Teutónicos. Este lugar está infestado de enemigos de los Brujah. Justo frente a la salida de la sala de mapas, un pasillo conduce a la escalera que lleva al primer nivel de la base. Nuestra libertad está cerca. Salimos a un patio y despachamos a los guardias. La única puerta disponible nos lleva a la capilla, donde un malvado Tremere está realizando dios sabe qué hechicerías. Me lanzo contra él como un poseso mientras mis compañeros de infortunios se ocupan de los vigilantes, y al poco estamos ya en el vestíbulo de la fortaleza, haciendo frente a un capitán y su escolta.

La puerta principal no se abre, pero nos damos cuenta de que hay unas escaleras frente a ella que conducen al piso superior. Allí hay una bibliote-

ca Tremere. Después de despachar a los falsos sacerdotes, activo la palanca del muro y por fin somos libres. Al salir, descubrimos que ahora toda la ciudad nos persigue. Antes de visitar a Orvus, iremos a nuestro refugio a descansar.

De aquí nos dirigimos a la calle Ring Este. Junto al pozo

Combate y habilidades

Christof y sus acompañantes serán agresivos si así lo quieres, una actitud muy recomendable siempre que te encuentres en territorio enemigo. Arma a cada uno con aquello a lo que pueda sacar más partido: Christof la espada, Serena una espada corta o dagas, Wilhem un mazo, martillo o espada, y Erik un arma de dos manos que empleará a las mil maravillas con su gran fuerza.

Las habilidades vampiricas te confieren grandes poderes. Entre las seis que has de tener siempre a mano están la potencia, alimentación y curación, para no tener que recurrir al panel de habilidades constantemente. A medida que avances adquirirás otras nuevas que podrás ir aplicando en el momento oportuno. No hay mejor guia de uso de las habilidades y magia que el propio manual del juego. Debes leerlo atentamente para saber cómo obtener el máximo partido de ellas.

Siempre que avances de nivel, aumenta en mayor proporción tu energia, fuerza y destreza que las demás caracteristicas, pues son las más influyentes a la hora de luchar.

Tzimisce, Szlachta, Premysl, lobos, guerreros y monstruos plagan el castillo como si el propio Satán hubiera abierto una puerta al mismo infierno en este lugar

está la Orden de Hermes, donde entregamos el amuleto a Orvus, un mago mortal. Su información acerca de la Casa de las Brujas es poca, pero al menos puede ayudarnos a entrar, siempre que le consigamos el Diario de Etrius. Así pues nos encaminamos por las frías calles de Viena hacia la calle Ring Sur, donde se encuentra la Casa de las Brujas.

La Casa de las Brujas

En este extraño lugar hay seres muy poderosos que emplean magia negra. El comité de bienvenida es buena prueba de ello. Sobre el suelo hay un raro símbolo, la cerradura de la Puerta Arcanulum. Para poder abrirla, es necesario encontrar sus tres fragmentos, ocultos en las profundidades de esta fortaleza: uno en la Biblioteca Tremere, otro en el Laboratorio Tremere, y el último en la Guarida de la Gárgola Tremere.

Entramos primero en la biblioteca, donde nadie quiere decirnos nada de los esclavos y Anezka. Tampoco es que esperáramos que colaborasen por las buenas, así que nos abrimos paso a mandoble limpio, arrasando con toda la camarilla Tremere. Después de enfrentarnos a muchos hechiceros y monstruos, llegamos a la cámara donde se encuentra el fragmento de la llave. Es necesario librar un duro combate antes de hacernos con ella, pero finalmente lo conseguimos y un mágico resplandor nos transporta a la entrada de nuevo. Colocamos el fragmento en la cerradura y entramos en el laboratorio.

Aquí presenciamos horribles experimentos y somos víctimas de numerosas trampas mágicas, como bolas de fuego que salen disparadas de espantosos ídolos empotrados en recovecos de las paredes. Este lugar es algo más grande que la biblioteca, y se hace más difícil orientarse. Sin embargo, no cejamos en nuestro empeño y tras enviar a todos estos demonios al infierno derramando su sangre, conseguimos la segunda pieza del Arcanulum y volvemos al vestíbulo a través de un resplandor similar al que había en la biblioteca.

Sólo nos resta la Guarida de la Gárgola, el lugar más peligroso de cuantos encierra esta casa. Una gran puerta nos granjea acceso al exterior y a un laberinto de cavernas. Aquí las gárgolas son abundantes, y su fuerza las convierte en enemigos mucho más peligrosos que los brujos Tremere. En los túneles casi no se ve nada, así que me veo obligado a reemplazar mi escudo por la antorcha. En más de una ocasión he de seguir manchando mi alma empleando las artes mágicas que me proporcionan los pergaminos del despertar, que utilizo para devolver a mis compañeros a la no-vida.

Los túneles tienen gran cantidad de recovecos que nos dificultan el avance, pues muchas veces cuesta trabajo encontrar un camino por el que seguir. Finalmente llegamos a la caverna donde se esconde Virstania, la bruja Tremere responsable de las gárgolas. Ella y su criatura más poderosa son un formidable enemigo que casi acaban con nuestras no-vidas antes de poder hacernos con la última pieza del Arcanulum y escapar a través del resplandor.

Al colocarla en su lugar, podemos ver que la mágica cerradura se ha abierto. Nos apresuramos escaleras arriba con un mal presentimiento. Al coger el Diario de Etrus en la entrada de Arcanulum, se nos aparece el perverso Etrius que se niega a decirnos nada de los esclavos y Anezka. Erik está deseoso de venganza, pero el maldito brujo lo transforma en una auténtica monstruosidad antes de que pueda ponerle la mano encima. La suerte está echada, nuestro fiel compañero ha de morir. Cada golpe de mi espada es como si cortara mi propia carne, después de todo lo que hemos pasado juntos.

A continuación, Etrius despliega todo su poder invocando seres elementales y empleando sus artes mágicas para congelar nuestros cuerpos, lanzando sobre nosotros rayos y lluvias de fuego. Entre Wilhem, Serena y yo, nos las arreglamos para poner en jaque al maldito demonio. Viéndose perdido, nos revela que Anezka ha sido secuestrada por los Tzimisce y desaparece. No quiero formar parte de esta guerra.

Nada nos queda por hacer aquí ya. Nos reunimos con Orvus en su casa de la calle Ring Este y le entregamos el diario. A cambio, nos regala un conjuro para evitar las llamas. Sólo nos resta volver a Praga por la puerta que hay en la calle Ring Norte tras un breve descanso en el refugio de la iglesia profanada. Ojalá encuentre pronto a mi amada Anezka. He perdido tantas cosas ya...

Praga

En nuestra ausencia, Praga se ha convertido en un lugar de pesadilla, como demuestra la ausencia de guardias en la puerta de la ciudad y el estado de la Universidad. Allí nos dirigimos para hablar con Ecaterina. La batalla ha comenzado, la ciudad sitiada por vampiros y mortales. Todo culpa de los Tzimisce, que se han hecho fuertes en el Castillo de Vysehrad. Serena y Wilhem siguen empeñados en acompañarme, contra los deseos de Ecaterina.

Nada es lo que era antes. Muchas partes de la ciudad están cerradas. Recorriendo las calles encontramos una puerta hacia la montaña de Vysehrad, donde nos aguardan los malévolos Tzimisce y un grupo de ciudadanos exaltados. Aunque la puerta principal del castillo está cerrada, en un lateral descubrimos un acceso. La simple visión de los Tzimisce me produce escalofríos. Son mucho más fuertes y poderosos de lo que había esperado, y estoy seguro de que esto no hará sino empeorar.

El Castillo de Vysehrad

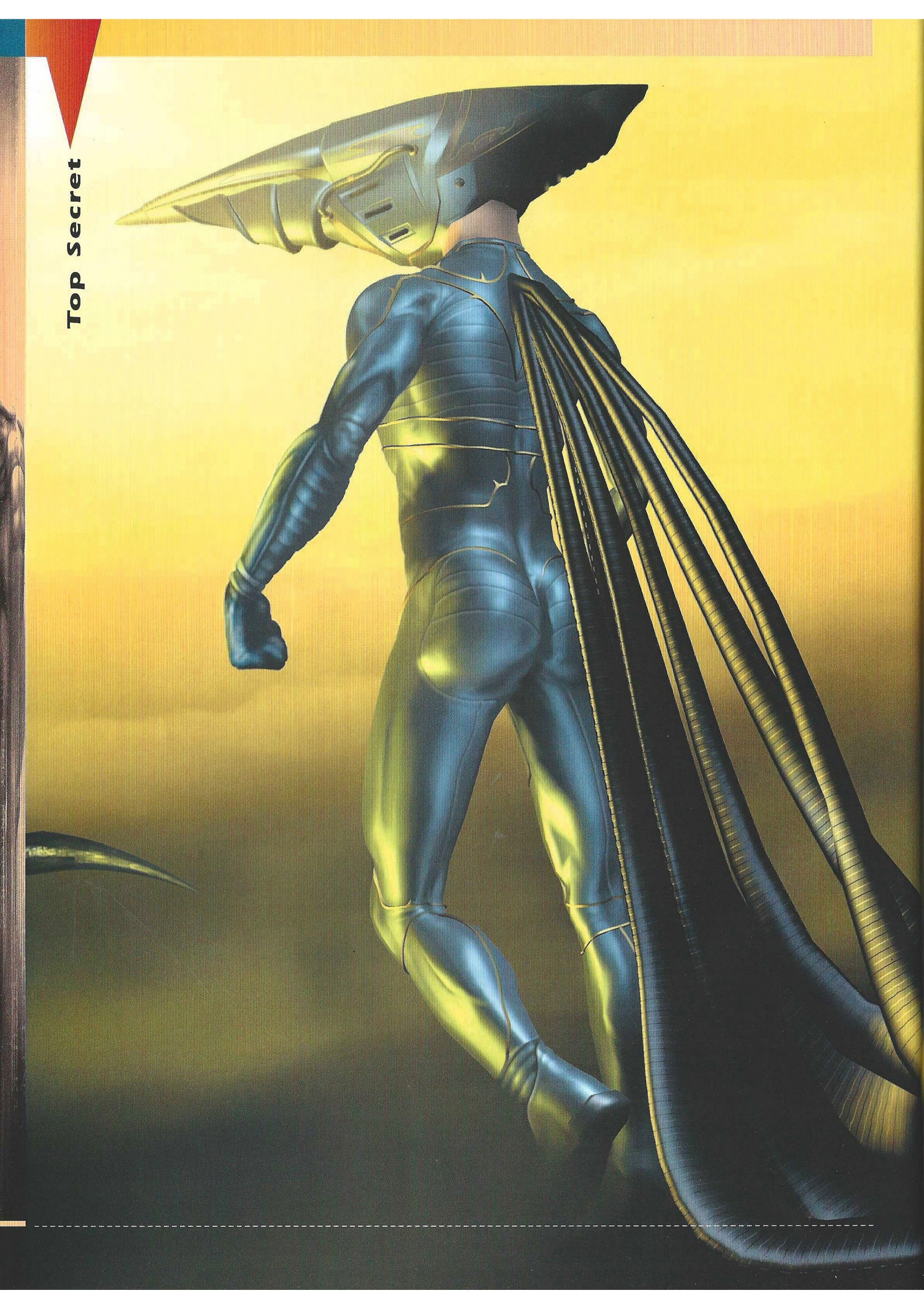
Nos adentramos en las entrañas del castillo, ya medio en ruinas, en busca de Anezka. Nuestro primer encuentro con los siervos de Premysl me demuestra que mi nombre despierta ya temor entre los vampiros más inferiores. Soy una leyenda. Bien, quizá eso me suponga una ventaja algún día.

No tengo tiempo sin embargo para autocomplacencias, Anezka está en peligro. Tzimisce, Szlachta, Premysl, lobos, guerreros y monstruos plagan el castillo como si el propio Satán hubiera abierto una puerta al mismo infierno en este lugar, creando un puente para que sus hordas del Mal profanen este sagrado mundo. Tras una auténtica carnicería que casi nos cuesta el descanso eterno, damos con la puerta que desciende hacia el siguiente nivel del castillo.

En una pequeña capilla sacrílega encuentro un tomo de magia con el conjuro Manos de destrucción, que podría venirme bien en alguna situación desesperada. Salgo de aquí y sigo descendiendo, cada vez más abajo, siempre acercándome al infierno. Más monstruos y ratas gigantes se empeñan en detener nuestro avance, pero mi determinación, fuerza y habilidades, son más fuertes que todos ellos. Después de dar muchas vueltas, llegamos a la puerta que conduce al tercer nivel de Vysehrad.

Desciendo por unas escaleras y después por una columna caída para encontrarme ante unas dobles puertas. Al abrirlas descubro la mayor abominación que he visto hasta ahora: una monstruosidad llamada Vozhd. Su gran tamaño es sólo superado por su fuerza. Es capaz de devorarnos a cualquiera. La lucha es cruenta, pero al final, la bestia cae, dejando libre la puerta que conduce al cuarto nivel. Al cruzarla confirmo mis peores temores...

(continuará)



¡Un torbellino de destrucción!

MDK 2

En el onírico mundo de Shiny, las fuerzas del mal intentarán, una vez más, apoderarse de nuestro planeta. Exterminados los componentes de la invasión alienígena en la primera parte del juego, para esta segunda vuelven con renovado vigor. Ellos son más, pero nosotros, en un alarde de facsimilar envidia, encamaremos una peculiar trinidad más pagana que la del dogma de la iglesia, porque junto al protagonista de la primera parte, Kurt, estarán otros dos más peculiares cuya ayuda nos será necesaria para teminar el juego: un perro con seis patas, Max, y el doctor Fluke. Y es que, disparar a cuatro bandas o crear artefactos explosivos resolviendo puzzles, nunca vienen mal cuando andamos escasos de recursos...

COMIENZA LA CUENTA ATRÁS

A lo largo de las siguientes páginas os mostraremos cómo hemos llegado a salvar la Tierra de las amenazas alienígenas que la acosan. Esta misión que tratamos de afrontar no es nueva ni desconocida. Para quienes no sepan de la primera parte del juego, todo será fascinante. Quienes jugaron MDK, verán en esta continuación nuevos retos, enemigos parecidos, lugares de similares características y puzzles cuya dificultad será creciente a medida que avanzamos en la resolución de los niveles.

MDK 2 se nutre de las mismas aguas en las que se meció su predecesor y, si bien en cuanto al aspecto visual se refiere, las mejoras son evidentes, lo realmente fuerte nos llega de la mano de quienes crearon su estructura interna, los motores que mueven el juego y la arquitectura que sostiene el programa, la cual apenas permite un desliz a lo largo de todo el juego, imponiendo nuevos conceptos de jugabilidad y diversión difícilmente superables. Tan sólo esperamos que a partir de este momento disfrutes jugando tanto como nosotros. ¡Suerte!

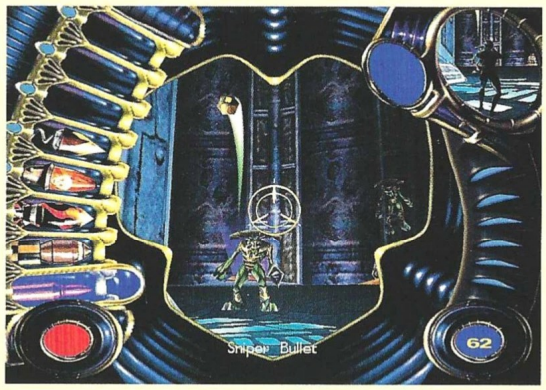
NIVEL 1: YA HE VUELTO...

Instrucciones del Nivel: Kurt

Recibida la alarma en el Jim Dandy, el Dr. Hawkins no pierde ni un segundo en hacer entrar en acción a Kurt, que se lanza caballerosamente desde el espacio, para salvar nuevamente a la Madre Tierra... o, al menos, para intentarlo.
ENEMIGOS: Poopsies, Bifs, Cabezaconos.
JEFE: Piloto del Minador Oruga (un tío feísimo, por cierto).
NUEVAS ARMAS/OBJETOS: Granadas, Obuses de Francotirador, Ocultador, Señuelo, Obus Buscador, Mortero de Francotirador, etc., etc.

ÁREA 1: NUEVAMENTE AL ATAQUE

Para empezar, caes vertiginosamente hacia la Tierra, y tendrás que entrar de cabeza en el Minador Oruga que hay más abajo si quieres comenzar el juego con buen pie. El enemigo te atacará constantemente con láseres y misiles buscadores, así que más vale que te muevas deprisa, porque con un solo impacto tendrás que comenzar de nuevo la secuencia. El mejor modo de evitar los disparos enemigos consiste en moverte hacia los bordes de la pantalla primero en el sentido de las agujas del reloj y luego en contra, hasta llegar al Minador. Esta área contiene un tutorial bastante completo sobre el uso del famoso Traje de Anillos, que puedes seguir o no; tampoco se pierde



nada por intentarlo y además obtendrás Granadas y Obuses de Francotirador, así que tú mismo. Para salir, dispara contra la cerradura de la puerta, en modo Francotirador. Camina hasta que llegues a una caída; salta por ella no demasiado lejos, para no herirte, y verás a un alien tumbado tras una pared de cristal que mueve un blanco adelante y atrás, por delante de un hueco que hay en dicha pared. Debes impactar en el blanco para romper la pared, cosa que puedes hacer desde el modo Francotirador, usando balas normales. Elimina al pelmazo del alien y sigue adelante. En la siguiente habitación verás dos plataformas flotantes; no les hagas mucho caso de momento. Camina hacia el borde de la plataforma en la que te hallas y recoge el Señuelo. Antes de saltar hacia el suelo, busca el Generador que hay allí y elimínalo cuanto antes, para que aquello no se llene de aliens rápidamente. Una vez destruido, usa tu paracaídas para descender en el suelo; procura cepillarte rápidamente a los enemigos que veas por allí. Si te apetece, puedes subir a las plataformas e intentar recoger los potenciadores que flotan en el aire; cualquiera de ellas te llevará hasta la parte más alta de la sala. Localiza desde el suelo la plataforma que cuenta con una puerta, y destrúyela. Vete hacia el ventilador y aprovecha su corriente para flotar hasta la plataforma; entra en la habitación y busca y rebusca entre los cajones...Según salgas por el siguiente corredor, verás dos globos blancos, que puedes destruir o no, y, poco después, una nueva caída.

ÁREA 2: ESOS VIEJOS Y QUERIDOS BIFS...

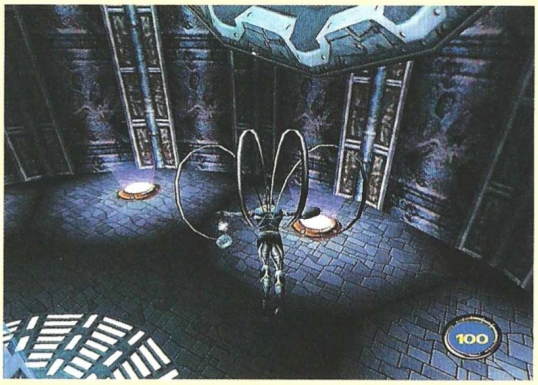
La puerta que hay justo frente a ti se abrirá para revelar un par de enemigos y un globo blanco. La mejor forma de liquidarlos consiste en disparar sin tregua mientras te mueves a derecha e izquierda. Entra después en la habitación y recoge diez Granadas y dos potenciadores de salud; las primeras se encuentran en la esquina cercana a la entrada, y los segundos en la esquina opuesta a ella. Destruye la cerradura en modo Francotirador y sal de la habitación. Al entrar en el próximo pasillo, verás dos Cañones Centinelas que te atacarán; corre y salta hacia una de las esquinas, entra en modo Francotirador y procura despacharlos con rapidez. Luego podrás recoger Granadas de Francotirador y potenciadores de salud. Ya en la siguiente sala, que es muy grande, puedes obtener el Ocultador, pero sé cauteloso. Hay aquí dos Bifs bastante brutos y dispuestos a hacerte la vida imposible. Intenta eliminar al primero de ellos rodeándole sin dejar de disparar y moviéndote a derecha e izquierda para evitar sus disparos; también puedes utilizar tu Señuelo y/o tu Ocultador. El segundo Bif está oculto tras un pilar al fondo de la sala, pilar que puedes utilizar como protección para acabar con él sin que te hiera. De todos modos, si estos amiguetes te hartan mucho, prueba a disparar una bala en modo Francotirador contra el ojo que hay en la hebilla de su cinturón y observa lo que ocurre. Eliminado este segundo alien, coge la Superametralladora, pero NO la uses todavía. Corre por la rampa de la izquierda, sigue tu camino y recoge un potenciador de vida; cuando veas un agujero en el muro, dentro estará la cerradura de la puerta de salida; desde el modo Francotirador, aléjate lo suficiente como para poder hacer puntería. En el siguiente pasillo encontrarás otro globo blanco, que debes eliminar rápidamente; cuidado con el Cañón Centinela que hay más adelante. Al entrar en la próxima sala, verás más de estos globos, que tendrás que destruir; date un garbeo por los alrededores, a ver qué encuentras. Baja cuidadosamente por la rampa, porque bajo la plataforma hay un Cañón Centinela que te atacará; una vez que lo hayas hecho volar, sigue hacia la parte baja de la sala, en cuyo fondo encontrarás dos Obuses Buscadores y un cierre; elimínalo. Según subas por la rampa, debes hacer lo propio con los demás, hasta que elimines seis de ellos. En ese momento, el ventilador se pondrá en marcha; aprovecha su corriente para un viaje bastante largo.

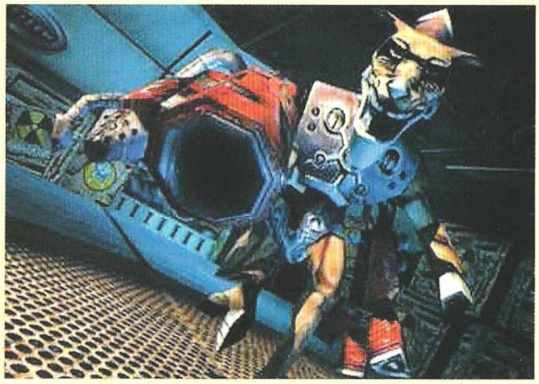
ÁREA 3: DE OCA A OCA

Una vez en la cima, te encontrarás en una plataforma que contiene Morteros de Francotirador y potenciadores de salud; cógelos. Algunos aviones harán fuego contra ti; puedes eliminarlos si quieres, pero volverán más tarde. Para poder pasar a la próxima plataforma debes romper el cristal que la envuelve, lo que conseguirás acercándote lo más posible al borde más cercano a la otra plataforma de la en que te encuentras, y disparando contra ella con el mayor ángulo de elevación posible desde el modo Francotirador, utilizando el Mortero. No te preocupes si te quedas sin munición; sabemos que eres un torpón y, por ello, aparecerá más. Cuando rompas el cristal, dirígete hacia la plataforma usando la corriente de aire y tu paracaídas, eliminando a los enemigos que habrá por allí. Tendrás que repetir este numerito cuatro veces, usando a continuación de cada rotura el paracaídas y las corrientes de aire suavemente. En el interior de la última plataforma encontrarás un potenciador de salud y dos Cañones Centinela; en el otro lado del pasillo, otro potenciador. Todavía tienes que llegar a una última y lejana plataforma, usando el paracaídas. Ya en ella, un ventilador te llevará hasta el jefe de los malos de este nivel.

ÁREA 4: EL PRIMERO DE LOS SUPERMALOS

El jefe, que no es otro que el piloto del Minador Oruga, resulta ser un tipo duro. Antes de llegar a él, verás dos potenciadores de salud; recógelos. Algunos artefactos voladores, que generan aliens, pululan por la zona; no les hagas demasiado caso, porque volverán. De todos modos, puede ser divertido hacer prácticas, en modo Francotirador, con los Obuses Buscadores. Para empezar, el supermalo se esconde tras una barrera protectora cuyos cierres debes eliminar en modo Francotirador; se encuentran en el centro y los verás si haces zoom sufi-





cientemente. Muévete a derecha e izquierda mientras los destruyes, para evitar los disparos del enemigo. Cuando caigan los cierres, se abrirá una de las barreras de protección; si quieres abrir la otra, tendrás que eliminar su cierre, que se encuentra en el centro y dentro de una oquedad, por lo que resulta indispensable situarse exactamente enfrente pata tener un buen tiro. Al eliminar este cierre, bajará otra barrera y verás al piloto. Sacúdele entre cinco y diez balazos para mosquearle un poquito, hacerle saltar del asiento y enfrentarse a ti. Una vez esté en el suelo, te atacará de dos maneras distintas: una, mediante sus armas; dos, saltando para provocar una onda de choque en el suelo. Este es el momento de usar la Superametralladora que encontramos en el área anterior; fríe al malísimo mientras evitas sus disparos moviéndote sin cesar a derecha e izquierda; además, si te sitúas lo suficientemente lejos de él, no se molestará en provocar ondas de choque. Bien, hombre, bien, eso ha estado de fábula; pobre supermalo. Pero ¿qué es eso? ¿Quién anda por ahí...? Ooopss...¡¡¡

NIVEL 2: MAX ENTRA EN ACCION

Instrucciones del Nivel: Max

Ya va siendo hora de que nuestro peludo amigo intervenga en la trama del juego, así que el Dr. Hawkins le envía a dar un paseito por la nave alienígena, quién sabe por qué oscuras razones...Supongo que para tratar de localizar a Kurt, ¿no os parece?
ENEMIGOS: Poopsies, Cabezaconos, Bifs.
JEFE: Alguien muy malo.
NUEVAS ARMAS/OBJETOS: Escopeta, Uzi, Magnum, Batería de Coche, Propulsor.

ÁREA 1: AL ATAQUE

Lo primero que debes hacer es pilotar tu nave entre los asteroides para llegar sano y salvo a la nave alienígena; si uno solo de ellos te toca, deberás comenzar de nuevo. Después de llegar a tu destino, dispara contra la pared de la izquierda para acceder a una habitación que contiene una Escopeta y cuatro enemigos; la pared de la derecha lleva a otra cámara con una Uzi, un Magnum, una Batería de Coche y un estupendo Bif, así que ya sabes lo que te toca hacer... Para seguir avanzando, dispara a la pared contra la que estampaste tu bonito torpedo, y luego dispara contra la puerta que hay detrás para abrirla. Avanza por el pasillo y cuidado con los enemigos que se dirigirán velozmente hacia ti. En la siguiente sala, coge las armas que necesites en primer lugar, rompe uno de los cristales de los lados y destruye todo lo que veas por allí; repite la maniobra con el lado opuesto de la sala. Acabado el destrozo, sal por la nueva apertura, dispara contra la siguiente cerradura y corre por el túnel que verás.

ÁREA 2: ¡¡ESTÁN POR TODAS PARTES!!

En esta área, la cosa está en ir ametrallando las grandes puertas que irán surgiendo ante ti, sin prestar demasiada atención a la gran cantidad de alienígenas que te atacarán; bueno, al menos deberías de hacerlo así, pero resulta francamente divertido liarte a tiros con todos ellos... No obstante, por muchos que elimines, seguirán apareciendo, así que tú mismo. Ten cuidado con los Cañones Centinela que hay apostados a lo largo del túnel, en número de cuatro. Cuando llegues a una enorme sala sin techo, similar a un patio, deberás destruir tres Generadores que se hallan dentro de pequeños bunkers más bajos que el resto del suelo. Procura eliminarlos cuanto antes, para evitar que sigan lanzando al aire más alienígenas coñazos. El primer Generador está justo frente a la entrada, y los otros dos se encuentran cerca de la pared derecha de la sala. Una vez que hayas liquidado a los malos, coge las armas que necesites, avanza por el túnel y sigue adelante, rompiendo la siguiente puerta.

ÁREA 3: APRENDIENDO A VOLAR

Coge el Propulsor y acércate al Depósito de Gasolina para llenarlo. Si necesitas Salud o armas, búscalas en las puertas a la derecha y a la izquierda, con las interrogaciones dibujadas. Por cierto, si se te ocurre volver para buscar más de lo mismo, ojito; te pueden soltar un estupendo guantazo y poca cosa más. Procura practicar con el Propulsor, para aprender a darte el impulso necesario sin gastar demasiada gasolina y a maniobrar por el aire; luego lo agradecerás. Vuela hacia la parte del techo color naranja y, cuando se abra, dirígete hacia una de las esquinas, de color azul. Tendrás que eliminar los cuatro Cañones Centinelas que allí hay para poder abrir la siguiente trampilla, y así durante tres niveles, así que paciencia, amigo. Lo suyo es que bajes a repostar el Propulsor con cierta frecuencia, y de paso haces más prácticas con él. Después de estos niveles, aparecerás en otra gran sala como la primera, pero sin suelo en el centro. Vuela hacia la plataforma central y elimina a los dos Bifs cuanto antes; después puedes dedicarte a machacar los Generadores de los lados y los alien que veas por allí. Desaparecidos los malos, vuela hacia el Depósito de Gasolina y reposta tranquilamente. Suponiendo que necesites Salud o armas, vuela a las otras dos repisas. A continuación, vuela hacia el techo naranja y prepárate para la siguiente serie de tres niveles con cuatro Cañones Centinela. Acabada esta nueva fase, reposta tu Propulsor y vuela a una de las cornisas de la habitación superior; dos de ellas cuentan con puertas con interrogaciones, que contienen Magnum y Baterías de Coche y la otra alberga la salida. Dispara contra esta última y sigue avanzando por el túnel; ten cuidado, te esperan cinco Cañones Centinela más. Recoge más armas y más Baterías a la entrada de la nueva sala y prepárate para seguir corriendo y disparando. El único enemigo que debe preocuparte es el Bif del centro de la sala; no te cebes demasiado con los otros. Rompe la cerradura y avanza por el túnel.

ÁREA 4: A SALTOS POR LA VIDA

Esta sección contiene una buena cantidad de saltos de plataforma en plataforma, e incluso cuentas con un público estupendo, compuesto por una serie de alienígenas encerrados en una nave indestructible, que te aplaudirán cuando saltes correctamente y te abuchearán cuando falles... En el suelo hay puertas con potenciadores de salud, por si te hicieran falta. Espera a que la primera plataforma esté a tu nivel y salta sobre ella; la nave alien te irá indicando amablemente dónde aparecerá la siguiente; espera a que todas ellas estén a tu nivel antes de intentar el salto; hay seis en total. Una vez que hayas llegado a la última de ellas, es hora de intentar una maniobra algo complicada. Se trata de que saltes hacia el Depósito de Gasolina flotante, para repostar a tope tu Propulsor. Salta hacia él y, tan pronto como empieces a repostar, déjate caer un poquito y vuelve a acercarte al Depósito; tendrás que repetir esto hasta que tu Propulsor se encuentre totalmente lleno. La verdad es que resulta más fácil contarlo que hacerlo, así que te tocará echar mano de tu famosa paciencia; por cierto, si caes sería estupendo que consiguieras posarte en alguna de las plataformas móviles, para ahorrarte un buen trompazo. Cuando estés a tope de gasolina, vuela hacia el techo naranja y prepárate para eliminar unos cuantos Cañones más; el primer nivel cuenta con otro Depósito de Gasolina para tu uso y disfrute. Superados los tres niveles correspondientes, reposta y vuela hacia la habitación superior; allí puedes encontrar un par de Magnums y la salida en una de las repisas.

ÁREA 5: VAMOS A POR EL JEFE...

Antes de enfrentarte con el supermalo correspondiente, tendrás que eliminar con mucho cuidado seis Cañones Centinela que encontrarás a lo largo del pasillo. Dentro de la sala donde está el enemigo, hay potenciadores de salud y armas, así como un nuevo Depósito de Gasolina, que debes usar sabiamente. Para acabar con esta nueva amenaza, haz fuego, para empezar, contra los puntos brillantes de su cuerpo, de los que saldrán bolas de fuego para cazarte. Cuando acabes con los puntos brillantes, el malo disparará rayos de luz que pueden herirte; después de apagar todos los puntos brillantes, dispara contra el malo en sí, para liquidar sus placas, que se romperán en número de cinco. A continuación, haz fuego contra el jefe, ya sin blindaje. En este momento, se habrá convertido en un orbe brillante, que girará por toda la sala de diversos modos, disparando rayos de luz en horizontal y en vertical; no podrás evitar con facilidad los verticales, pero sí los horizontales; usa el Propulsor para quitarte de en medio cuando la cosa se ponga fea. Cuando le hayas machacado lo suficiente, se convertirá en una pequeña estrella, que emitirá rayos de luz por todas partes, aunque solamente los haces sólidos podrán herirte; sigue disparando hasta que acabes con él.

NIVEL 3: CIENTÍFICO Y AVENTURERO

Instrucciones del Nivel: Dr. Hawkins

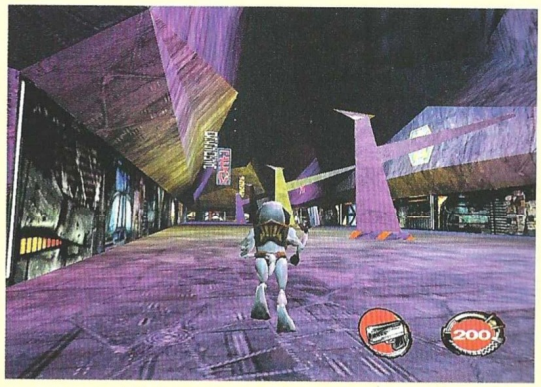
Mientras el Dr. Hawkins se pregunta qué habrá sido de sus ayudantes, recibe la visita holográfica de uno de los supermalos más malos de todos los tiempos, Shwing Shwang, que le da a entender tranquilamente que la invasión del Jim Dandy ya ha comenzado, por lo que el Doctor tiene que ponerse en marcha a toda prisa... ¡más le vale!
ENEMIGOS: Poopsies y un variado surtido de tipejos así.
JEFE: Otro muy malo también, el BFB.
NUEVAS ARMAS/OBJETOS: Botellas de Mr. Fizzy, Toallas Sucias, Tubos, Tostadora, Cinta Aislante, Secador de Manos, etc.

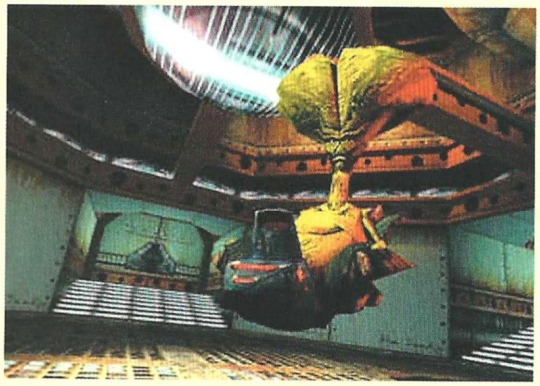
ÁREA 1: KERMIT LA DEVORADORA

Después de escuchar las paridas de tu computadora de a bordo, vete al bar y coge los dos Mr. Fizzy, la Toalla Sucia y los tres botes de Salsa; avanza a través de las puertas dobles y sigue por el hall hasta que llegues a una habitación con tres puertas. Vete a la central, que lleva al Cuarto de Baño, coge las tres Toallas Sucias y combínalas con los tres botes de Salsa para hacerte con tres Cócteles Molotov; puedes aprovechar el momento para hacer esas cosillas que nadie puede hacer por ti en el baño. Después del "incidente" coge los tubos que hay cerca de la gotera de la pared, y el Secador de Manos. Lávate las manos y márchate. Vete a la puerta que queda a tu derecha y coge la Cinta Aislante; combina los Tubos con el Secador para obtener un Soplador de Hojas; dirígete a la puerta de enfrente, que te llevará a la Galería. Muévete con rapidez por allí, utilizando el Soplador para dirigir a los aliens hacia el pasillo verde que hay al fondo, para que Kermit, la Venus Atrapamoscas, se los zampe uno a uno. Cuando haya acabado con todos ellos, dirígete hacia la puerta del fondo a la derecha que hay en el pasillo verde. Kermit te agradecerá el aperitivo y convertirá tu Tostadora en una estupenda Tostadora Atómica, ideal para machacar aliens.

ÁREA 2: ESCALERA AL CIELO, MAS O MENOS

Camina por el borde que hay frente a ti y salta al que hay a la izquierda. Mira a la izquierda y salta hacia el tubo; gírate y encárate con el gran tubo central; verás que tiene un escape. Déjate caer sobre la viga próxima al escape y tapónalo con la Cinta Adhesiva. Salta al suelo y coge la Cuerda que estaba unida al gran tubo. Ahora puedes combinar los Tubos y la Cuerda para obtener un útil Escalera; úsala en el cuadrado con la x que verás en el suelo, cerca del escape taponado. Desde el tubo en el que te encuentras, salta al nuevo cuadrado que hay sobre la viga de abajo y vuelve a usar la Escalera; camina hasta la apertura al final de la habitación y entra en la siguiente.





Aquí, camina sobre la viga corta y salta a la que contiene un cuadrado para usar la Escalera. Desde el tubo grande, salta a la viga más cercana de abajo y dirígete hacia la izquierda; utiliza las vigas cortas que te irás encontrando para saltar hasta la próxima apertura y entra en ella. La siguiente sala tiene tres Poopsies, así que toma tu Tostadora Atómica y tu Pan de Molde y enséñales un par de cositas, valiente científico... Procura evitar sus disparos, moviéndote a derecha e izquierda cuando sea necesario. El primero se encuentra a la izquierda de la abertura que lleva a la sala; el segundo, a la derecha y un poco más arriba; el tercero, enfrente de la puerta y más alto que los otros. Entra en la sala ya despejada y salta a la viga grande que hay enfrente. Desde allí, salta a la viga más corta que hay a la derecha, siguiendo hacia las que hay a la izquierda hasta llegar a la siguiente serie de otras cuatro vigas, desde las que podrás alcanzar el borde superior de la habitación y tomar la apertura en la pared. Esta serie de saltos va a requerir una cierta dosis de paciencia por tu parte; te tomará tiempo y práctica conseguir ejecutarlos, pero es cuestión de práctica, así que "tranqui". En la siguiente área, camina sobre la viga pequeña, déjate caer cuidadosamente sobre la viga más larga que hay justo debajo, dirígete a la izquierda y coge la siguiente apertura a la derecha.

ÁREA 3: TUBOS Y VIGAS, VIGAS Y TUBOS

En el borde exterior de la sala camina hacia la derecha y salta sobre la pequeña viga; luego, sobre la que hay a la derecha, que sale del gran tubo central. Gírate y salta hacia la que queda tras de ti y desde allí a la siguiente a la izquierda. Espera a que el ascensor esté a tu altura y salta dentro. Desde el elevador, cuando esté subiendo, salta al tubo de la izquierda y vete hacia la apertura. En la siguiente zona, salta sobre la viga corta y luego, con cuidado, sobre la más larga que hay enfrente. Muévete hacia la izquierda y usa el cuadrado para montar la Escalera. Desde la viga siguiente, baja cuidadosamente hasta la viga pequeña que hay junto a la apertura. Camina hacia el lado opuesto de la siguiente habitación y cruza la puerta. Vete al hall de la izquierda de la gran sala, camina hacia la sala más pequeña y coge el Encendedor y la Pecera; vuelve a la sala grande. Usa la pecera que encontrarás y podrás tomar el control de Chuckleberry Finn, el pez. Se trata de que sigas por el laberinto hasta que encuentres tu meta; si mueres, comprueba al empezar que estás encarando la dirección correcta. Después de que hayas encontrado el botón rojo bajo el agua, te convertirás de nuevo en el Dr. Hawkins; si golpeas la pared derecha, encontrarás un pasadizo donde hay dos Mr. Fizzy y tres Cócteles Molotov, muy útiles. La puerta de la gran sala se abrirá y te atacarán una panda de aliens furiosos, a los que puedes despachar con los Molotov, combinándolos con el Encendedor, y con tu famosa Tostadora Atómica; encárgate cuanto antes del Generador. Libre ya el terreno, sube al ascensor.

ÁREA 4: UN PUENTE LEJANO

Primeramente, debes liquidar al Bif que te aguarda; usa para ello tu Tostadora Atómica. Dirígete al otro extremo de la habitación y oprime el gran interruptor para abrir la puerta que lleva hacia el puente. Una vez que tengas el Magneto en tu inventario, combínalo con la Cinta Aislante, y luego usa la Pecera. Camina hacia las puertas abiertas y gira a la derecha para contemplar la nave alienígena; te atacará con potentes cohetes según avances por el puente; intenta evitarlos en la medida de lo posible, porque necesitarás tener tanta energía como puedas para la lucha que se avecina en breve. Te resultará más fácil si te mueves en diagonales, alternando derecha e izquierda; como la nave dispara contra tu última posición, cambia de dirección cuando veas u oigas el disparo. Camina hacia las dobles puertas lo más aprisa que puedas.

ÁREA 5: CUESTION DE CEREBRO

Este supermalo te atacará de varias formas; por ejemplo, lanzando potentes bombas que rebotarán por todas partes, usando su cerebro izquierdo para bombardearte con piezas del mismo que te seguirán, o usando su cerebro derecho para emitir ondas de energía que reptarán por el suelo. Para eliminarle, tienes que impactar los grandes interruptores que hay en los lados de la habitación y luego colocarte sobre el botón rojo, justo cuando el enemigo se encuentre cerca de la corriente de energía. Debes coger el Mr. Fizzy que hay a la entrada para empezar. Cuando oigas el ataque de cerebro derecho, espera a que la onda se acerque para saltar sobre ella; este es un movimiento que debes coordinar perfectamente. Si el ataque es de cerebro izquierdo, ponte a saltar como un loco en todas direcciones, hasta que los trozos de cerebro exploten. A todo esto, no dejes de bombardearle con tu Tostadora Atómica y con cualquier otra cosa que tengas a mano... Buena suerte.

NIVEL 4: EL SECRETO DE SHWANG

Instrucciones del Nivel: Kurt

El Dr. Hawkins está disgustado por el tremendo desorden que hay montado en su nave tras la derrota temporal del BFB ocurrida en el Nivel 3, así que coge su computadora para localizar a Kurt y traerle de vuelta a la nave. Kurt está muy vulnerable sin su traje, pero el Dr rápidamente le proporciona otro. Kurt es transportado a la Nave Alienígena, bastante lejos de la Tierra, con la misión de rescatar a Max de las garras de Shwang...

ENEMIGOS: Bottrocks, Bifs, Cabezaconos, Grunt, Samsmites, Ultra Bottrocks.

JEFE: Shwang. NUEVAS ARMAS/OBJETOS: Obús Rebotador, Escudo de Francotirador.

ÁREA 1: EN LA NAVE ALIENIGENA

Coge el Escudo de Francotirador en esta sala y dispara contra la gran ventana que hay a la derecha. Entra en el modo Francotirador y activa el Escudo. Tienes que eliminar a los tres Bifs que patrullan el área, pero date prisa; aunque el Escudo te protege, va sufriendo daños al hacerlo, y no durará mucho. Elimina a cada Bif con una sola bala en el ojo de la hebilla de su cinturón; será suficiente así. El que está en la esquina puede ser un poco más difícil de liquidar, porque tendrás que ponerte al descubierto para lograrlo; lo bueno del asunto es que hay mucho sitio para que esquives con facilidad sus misiles. Coge la Super Ametralladora y el potenciador de salud después de eliminar a los Bifs. Puedes evitar los impactos de sus misiles echándote hacia un lado un instante antes de que el misil te alcance. Una vez que hayas limpiado esta área, dispara contra el cristal circular de enfrente y salta por el hueco hasta el área 2.

ÁREA 2: LA SALA DEL GENERADOR

Baja por el tubo y asegúrate de que conectas tu paracaídas antes de llegar al final, o te harás daño; además, el paracaídas puede llevarte a una sala oculta llena de potenciadores. Podrás obtener en esta sala la Granada de Francotirador, un Ocultador y algunas cosillas interesantes más... Cuando hayas recogido todo lo que sea interesante, salta al suelo, donde te encontrarás con dos Ultra Bottrocks, un Generador y algunos Samsmites. El mejor modo de despachar a los Ultra Bottrocks consiste en pasar a modo Francotirador y dispararles a la cabeza; si te queda algo de Escudo, mejor aún. Después usa tu Super Ametralladora para eliminar el Generador y los Samsmites. Verás una Bola Francotiradora embutida en el suelo; haz fuego contra ella para llegar al área 3, y mucho cuidadito, Kurt...

ÁREA 3: LAS ESFERAS DE LA MUERTE

Según te vayas moviendo por esta cavernosa sala, verás la tarea que te espera: numerosas Esferas de la Muerte (EDM), por delante de ti. Debes eliminarlas antes de poder continuar con seguridad. Entra en modo Francotirador y destruye las Esferas una por una; ocasionalmente, te dispararán, pero puedes evitar los impactos saltando hacia los lados, puesto que en esta zona las EDM no seguirán tus movimientos. Recoge los valiosos Escudos de Francotirador que hay en las salas a ambos lados de la entrada. Acabado el trabajo, vete hacia delante y dispara a la Bola Francotiradora que hay cerca del ventilador. Sube mediante la corriente de aire y baja en el segundo nivel. Verás cuatro Bolas de Francotirador en una línea, así que prepárate para un pequeño desafío a tus habilidades para sincronizar movimientos. Cuando dispares contra cada Bola, una pequeña plataforma aparecerá sobre ellas; tu misión es disparar contra las cuatro Bolas e inmediatamente saltar sobre las plataformas, hasta conseguir saltar sobre la última Bola. Cada plataforma está disponible por un corto espacio de tiempo, así que tendrás que moverte y disparar con rapidez para completar las series de saltos en el tiempo establecido. Algunas personas prefieren disparar a todas y luego saltar; otras, disparar y saltar, disparar y saltar... Tú mismo. En el momento en que alcances la cuarta Bola y su plataforma, verás otra Bola que se activa bajo el ventilador; dispara contra ella y salta hacia la corriente de aire. En la cima de esta corriente, dispondrás de una buena vista de las tres siguientes Bolas que tienes que eliminar, pero hazlo desde el suelo, en modo Francotirador y disparando primero contra la Bola de en medio. Abre tu paracaídas, salta al ventilador y baja en la plataforma. Dispara contra la tercera Bola y muévete hacia su plataforma. Apunta a la Bola que hay bajo el ventilador, haz fuego y sube a la corriente una vez más. En lo alto de esta corriente, baja y muévete hacia la salida de esta área. Antes de salir, coge los potenciadores de salud que hay a ambos lados de la puerta; sigue el pasillo hacia el área 4.

ÁREA 4: EL VÓRTEX

Según entres en el Vórtex, corre y salta, utilizando tu paracaídas, hasta el otro lado de la sala, que es desde donde te pondrás a trabajar. Las Bolas de Vórtex están equipadas con corrientes de aire; usa el modo Francotirador para disparar contra ellas y pararlas en el sitio justo. Puedes montar en cada una de sus propias corrientes de aire, para lo cual, puesto que se mueven arriba y abajo, debes congelarlas en su sitio mediante un disparo, para luego efectuar los saltos adecuados y aprovechar las corrientes de aire hasta las cornisas. Si no consigues colocar una Bola en su sitio, simplemente dispara de nuevo contra ella para ponerla en marcha, y espera a que se coloque adecuadamente antes de detenerla. Tiene su truquillo, y es, ante todo, cuestión de práctica. Tienes oportunidades ilimitadas para hacerlo, así que tranquilo. Si entra en cada una de las salas según vas subiendo y luego bajas hasta la primera, podrás encontrar un Ocultador. Cuando llegues a la cornisa más alta, una EDM te estará bloqueando el camino; elimínala y continúa. El pasillo de salida de esta área está guarnecido con Cañones Centinela; puedes acabar con ellos mediante disparos en modo Francotirador o simplemente esquivarlos a la carrera, como quieras.

ÁREA 5: MÁS BIFS Y PUÑOPAREDES

Desde el modo Francotirador, elimina a los Bifs del área; hay uno arriba a tu izquierda y otro debajo de ti; no saltes al suelo antes de que estés seguro de que los dos han palmado. Salta de la cornisa y usa el paracaídas para desplazarte hacia el ventilador que está inmediatamente a tu derecha. Sube a la corriente y dirígete hacia el pasillo que está en la esquina; bajando por él llegarás a una sala llena de cosas útiles, aunque no se trata de una visita obligada. Hallarás dos Escudos de Francotirador y potenciadores de

salud; recógelos y vuelve por donde viniste. De las dos puertas de salida, la de la derecha te llevará hacia las Puñoparedes, así que puedes pasar de ellas tranquilamente. Dirígete hacia la salida para llegar al área 6.

ÁREA 6: LEJOS DE BROADWAY

Según rodeas la esquina, avanza despacio cuando veas un escenario con una cortina roja sobre la que hay un Bif, un Grunt, un Bottrock y un Cabezacono; procura que no se enteren de tu presencia, rodeando la esquina cuidadosamente; cambia a Francotirador y cepíllatelos; al fin y al cabo, el que dijo aquello de que "... el espectáculo debe continuar" seguramente no sería un invasor alienígena. Un simple disparo a la cabeza acabará con el Grunt; súbete al escenario y métete bajo el haz de luz del foco; baila un poquito, moviéndote hacia los lados para atraer la atención de los Bifs que hay en los palcos, de modo que rompan el cristal que hay frente a ti y bajen para atacarte; cuando los liquides, sigue el pasillo que revelará la pared que hay tras de ti al romperse; ya estás fuera de esta área.

ÁREA 7: ACCIÓN EN LOS BUNKERS

Esta área descubierta contiene tres bunkers, con un Generador dentro de cada uno de ellos, que debes de eliminar para seguir moviéndote. A tu alrededor, hay Poopsies, Bottrocks y Mantas, así que sigue moviéndote para no ser alcanzado. Cuando hayas eliminado los tres bunkers, la puerta se abrirá y podrás abandonar esta área. Sigue el pasadizo hacia el área 8, donde un par de Bifs te están esperando para decirte "hola" a su peculiar manera, así que despacito, ¡oh! Gran Sigiloso...

ÁREA 8: EL POZO DE FUEGO

Nuevamente, gira la esquina con tranquilidad; en esta área hay un gran pozo de fuego y tres Bifs esperándote; usa el Escudo de Francotirador y elimina a los Bifs, ya sabes cómo. Sobre el centro del pozo de fuego, hay una habitación secreta, a la que puedes acceder usando la corriente de aire que hay EXACTAMENTE en el centro del pozo... Dentro de esta sala, puedes coger potenciadores de vida, un Ocultador y algunas Granadas. Sal de la sala por donde entraste y sigue el pasillo hasta la siguiente habitación, preparado para luchar. Antes de saltar de la cornisa, deberías intentar eliminar toda una batería de Cañones Centinela y dos Bifs; de todos modos, si no quieres luchar contra ellos, puedes usar el Ocultador para deslizarte sigilosamente, una medida inteligente si te queda poca vida. La salida de esta área se hace a través de un ventilador que se halla en el tubo que está a la izquierda del tubo de entrada. Activa el ventilador disparando contra la Bola Francotiradora que se halla bajo él; utiliza la corriente de aire y dirígete hacia el punto de control que marca la salida del nivel.

ÁREA 9: EL ABISMO

Un profundo y oscuro abismo se extiende entre ti y el punto que necesitas alcanzar. Para conseguir cruzarlo, tienes que disparar contra algunas Bolas de Francotirador con Obuses Rebotadores. Obtenlas saltando de la cornisa y volando con el paracaídas hacia la derecha hasta que las veas. Gira y busca el ventilador, que localizarás por la corriente de aire; toma altura y dirígete hacia el área similar a una cueva que hay en el muro; desde ese punto, puedes contemplar el Generador que se encuentra al otro lado del Abismo. Pasa al modo Francotirador y elimina el Generador y a los Bottrocks que verás por allí. Sin moverte de ese sitio privilegiado, apunta hacia el blanco color púrpura y haz fuego sobre él; estás a medio camino de superar el Abismo. Salta de regreso al área principal, al borde del Abismo; salta hacia la izquierda, donde encontrarás otra cueva; si te fijas en el potenciador que hay flotando en el aire, verás que justo sobre él y un poco más allá hay otro blanco púrpura; dispara contra él con un Obús Rebotador para extender el puente... Se acabó el dichoso Abismo; ya puedes cruzarlo.

ÁREA 10: ¡SHWANG!

Dirígete hacia el área central para encontrarte con el bueno de Max. Contempla el vídeo. Después, verás a Shwang, tu gran enemigo, en un lado de la habitación, quien intentará sacudirte con la mano y te lanzará un rayo desde sus ojos; procura evitar ambos ataques. Tienes que ser capaz de alcanzarle tres veces en los ojos, para derrotarle en esta área. Si usas un Escudo de Francotirador, te resultará algo más fácil. Ten en cuenta que, para liberar a Max y ponerle en acción, tienes que vencer a Shwang en tres áreas; en dos de ellas, tendrás que utilizar el modo Francotirador, así que prepárate para bailar un poquito y apuntar con la capucha bajada si quieres triunfar. En la primera sala, el enemigo cuelga sobre el borde del muro, tratando de aplastarte con sus manos; debes de impactar tres veces en sus ojos, para que el muro se derrumbe; en el segundo combate, debes disparar contra sus manos para que suelte a tu amigo; es un disparo difícil, pero manténte en modo Francotirador y muévete para que no te alcance. Una vez que Max esté libre, déjale sitio para que también él haga pupa; cuidado con los saltos y Samsmites de Shwang, de todos modos; al mismo tiempo, debes disparar contra los interruptores de los muros cuando el malo se acerque a ellos para conseguir que un gran láser dispare contra él; en breve, estará frito, y el nivel acabado.

NIVEL 5: MÁS SHWANG

Instrucciones del Nivel: Max

El irreprimible Max ha sido liberado por el bravo Kurt, pero no todo está bien. Shwang es un artero enemigo: ha destruido

su propia nave y ha robado el Jim Dandy pensando en usarlo para sus malvados propósitos alienígenas. Max y Kurt corren hacia la nave robada antes de que la de Shwang se autodestruya; Kurt sigue a Shwang por el éter y Max escapa por un teletransportador; llega sano y salvo al Jim Dandy y está dispuesto a desencadenar su furia perruna contra la amenaza alienígena...
ENEMIGOS: Bottrocks, Poopsies, Sesopájaros, Bifs, Cabezaconos, Samsmites y Ultra Bottrocks.
JEFE: El Malvado Max.
NUEVAS ARMAS/OBJETOS: Ya veremos...

ÁREA 1: DE VUELTA EN EL JIM DANDY

Antes de que vuelvas sano y salvo al Jim Dandy, debes de evitar toda la chatarra espacial que ha provocado la explosión de la nave de Shwang; manténte alejado de ella y llegarás en poco tiempo. Coge las Magnums que vayas encontrando y ármate con ellas. Dispara contra el suelo rajado del centro de la sala y salta a la pieza central. Desde esta posición, podrás saltar sin problemas hasta una de las tuberías que hay más abajo. Aunque puede apetecerte reventar a todos y cada uno de los enemigos que hay en el juego, que son muchos, piensa que a veces es más prudente simplemente evitarles y ahorrar munición; en cualquier caso, es tu propia decisión lo que cuenta. Puedes ver la salida desde donde estás, un conducto de ventilación; dispara contra la reja y salta rápidamente al conducto; de este modo evitarás caer al suelo de la sala y tener que entendértelas con los Samsmites que hay allí.

Muévete por el conducto de ventilación hasta que llegues a una sala con dos peligrosos Láseres Rotatorios. Es necesario que sincronices tus saltos para no recibir grandes daños de estas armas. El superior y el inferior rotan a distinto ritmo, así que no los pierdas de vista. Escapa de ellos y muévete hacia la derecha, donde encontrarás un panel de control; dispara contra él. Sigue moviéndote por la habitación hasta que hayas destruido los cuatro paneles, lo que desactivará todos los Láseres; después, salta por el agujero del suelo hasta la próxima habitación; coge las Baterías y cuidado con los Samsmites. Sigue descendiendo a través de los tres siguientes agujeros en el suelo, que tendrás que abrir disparando contra ellos. Cuando aterrices, abre fuego contra el Generador rápidamente y prepárate para el ataque de los Bottrocks que te esperan más abajo. Dispara al monitor de control para provocar que el pilar que hay bajo el telescopio te eleve de modo que puedas mirar a través de él. Verás un Huevo de Pascua en esta zona; tranquilo, es un obsequio de los chicos de BioWare; ¿querías saber cómo eran, verdad?. Echa un último vistazo a tan inspiradora imagen, dispara contra el suelo y déjate caer de nuevo. Te diriges a la peligrosa área 2, así que quítate el cigarro de la boca y equípate con todas tus armas.

ÁREA 2: CORRE Y DISPARA

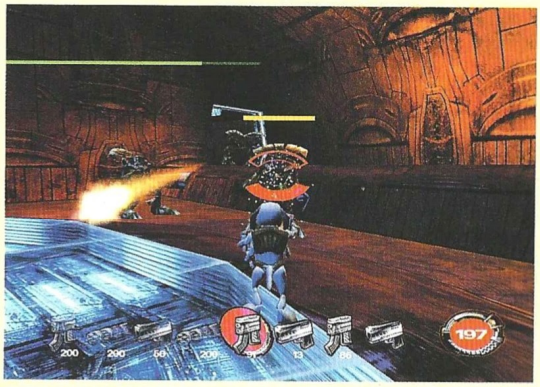
Coge la Batería para tu inventario, dispara contra la reja de ventilación y vete a la siguiente sala. Coge las dos Uzis que verás por allí y prepárate para un poco de rock and roll; hay muchos enemigos por allí cerca. Corre por este pasillo y elimina todo lo que se mueva; te encontrarás con Sesopájaros y Samsmites, así como con Ultra Bottrocks, por lo que conviene que empuñes tus cuatro armas con mucha munición. De todos modos, si consigues evitar a los Samsmites, es la mejor estrategia que puedes aplicar aquí; en caso contrario, procura dispararles sin cesar cuando les tengas frente a ti. Si tienes alguna duda, o después de haber eliminado a los malos, salta al tubo de ventilación, que te llevará hasta un puesto de control; sigue hasta el siguiente conducto, dispara contra la reja y adelante. Recoge todas las armas que encuentres por aquí, que serán sobre todo Uzis.

ÁREA 3: EL LABORATORIO

Cuando llegues aquí, mira a tu alrededor para localizar el panel de control, que está detrás de uno de los grandes tubos de ensayo. Dispara contra él, para romper todos los tubos y hacer aparecer una plataforma. Tras romper todos los tubos, tendrás que enfrentarte con un Poopsie por cada uno de ellos, por bruto. Salta sobre la plataforma y vete hacia la nueva hilera de tubos; cuidado con los Sesopájaros que hay sobre ti, que no pararán de hacer fuego sobre ti. Repite la operación con estos nuevos tubos y con los respectivos Poopsies, saltando a la nueva plataforma; en fin, tendrás que repetir esta operación cuatro veces, así que tranquilo, tío. Después de esto, tendrás que enfrentarte cara a cara con los Sesopájaros, a base de tiro limpio; salta sobre la plataforma y fríelos según vas subiendo. Cuando llegues arriba del todo verás un conducto de ventilación; dispara contra la reja y métete en él. Llegarás hasta el siguiente tubo y verás que el pasaje a tu derecha está obstruido por una extraña sustancia, similar a la roca; no intentes abrir esta puerta porque sólo gastarás munición a lo tonto. Déjate caer por el tubo y sube rápidamente por la escalera blanca; si eres lo suficientemente veloz, podrás evitar los ataques de los Samsmites. Sigue el pasillo alrededor del baño, donde encontrarás dos Poopsies; después de encargarte de ellos, dispara contra la pared del baño hasta que se derrumbe; atraviésala y te encontrarás en un laberinto de conductos de ventilación.

ÁREA 4: EL LABERINTO DE LOS CONDUCTOS DE VENTILACIÓN

Permanece alerta, porque hay cantidad de Samsmites en esta área. Los laberintos pueden resultar un excelente dolor de cabeza, y este no iba a ser una excepción; es perfectamente posible que no tengas ni idea de dónde puñetas estás en un determinado momento, pe-



ro está bien. Todo lo que necesitas hacer es seguir moviéndote e intentando evitar los Samsmites mientras vas buscando Escopetas o, mejor aún, una salida. Las Escopetas están detrás de la pared marrón en ruinas, y la salida se encuentra al final del largo pasadizo marrón. No olvides coger las Ametralladoras Gatling que hay junto a la salida; serán tuyas si eres capaz de cogerlas mientras los Bottrocks te están pateando el culo. Están dentro de unas cajas que hay al final del pasillo.

Sube por las cajas que se encuentran a la derecha del punto por donde entraste en esta sala; dispara contra la reja y entra en el conducto vertical; avanza hasta la siguiente reja y elimínala; dispara contra la pared marrón frente a ti y verás una viga roja; salta desde esta viga a una de las vigas intermedias que hay más abajo. Ten cuidado con los potenciadores que verás por aquí; si fallas en los saltos, se acabó. Para bajar, sigue saltando por las vigas que rodean el tubo y, cuando alcances su base, corre a través de la apertura y toma todos los objetos que encuentres.

ÁREA 5: EL MORTAL LAGO DE PLUTONIO

Cerca de la salida del anterior nivel verás un Propulsor; cógelo y llénalo en el Depósito de Gasolina. Próxima parada: el Lago de Plutonio, que amenaza con una seria tormenta. El Depósito de Gasolina comenzará a flotar sobre el Lago, por lo que es muy importante que te mantengas cerca de él para poder repostar mientras estás en acción. Te advierto que tendrás que practicar bastante para perfeccionar esta maniobra, que es algo complicadilla; un poco desesperante, vaya. De todos modos, es cuestión de práctica. Tarde o temprano, volarás junto con el Depósito hacia un tubo; aterriza y continua por el pasaje hasta que llegues a un pasillo recto. Según avances por él, el suelo cederá y caerás; la cuestión está en dirigir tu caída hacia un gran tubo que está debajo de ti. Otra alternativa consiste en saltar al otro extremo del pasillo cuando el suelo se hunda, cosa que podrás hacer si tienes al menos 18 puntos de combustible en el Propulsor. De cualquier manera, tendrás que pasar por los escombros flotantes e ir eliminando al enemigo según avanzas. Ya en el otro lado, dispara al suelo y salta a través del agujero al sistema de ventilación. Muévete por los conductos, eliminando a los Poopsies, hasta que llegues a la salida del tubo; vamos a por el jefe...

ÁREA 6: EL MALVADO MAX

Los malos han creado un gigante canino, llamado el Malvado Max, diseñado con el propósito específico de patearte el culo, de modo que puedes prepararte para una intensa batalla. Para empezar, salta hacia el Depósito de Gasolina y rellena tu Propulsor. Este amigo va a resultar un considerable problema para ti, la verdad. Tendrás que ser un modelo de paciencia y aprovechar todas tus habilidades al máximo para derrotarle, lo que significa que, en vez de enfrentarte a él por las buenas, debes intentar conducirle hacia el laberinto que hay cerca del cohete. Piensa que sufres menos daño físico cuando corres hacia él que cuando sus armas te alcanzan, así que la estrategia consiste en aprovechar el hecho de que cuando sus golpes te alcancen, te conviertes por unos pocos segundos en invencible, permitiéndote atacarle sin miedo de sufrir daños. Debes de utilizar este hecho a favor tuyo, corriendo hacia él cada vez que sea necesario. Aunque esta técnica solamente funcionará bien dentro del laberinto, donde encontrarás potenciadores de salud que se regenerarán continuamente, puede resultarte muy útil. Cuando el enemigo esté casi muerto, se dirigirá hacia la plataforma principal; toma cuantas Baterías y armas puedas, y síguele; intenta describir círculos a su alrededor hasta que lo liquides definitivamente... ¡Pobre Malvado Max!

NIVEL 6: DR. HAWKINS Y... ¿MR. HYDE?

Instrucciones del nivel: Dr. Hawkins

Max y sus armas han derrotado al enorme Malvado Max, y al hacerlo así ha abierto una especie de portal de alguna clase, dentro del cual ha saltado el bueno del perro robot. El Dr. ¡Hawkins necesita volver al puente del Jim Dandy para encender nuevamente los reactores! ¡Qué poco se figura que mientras está preparando sus experimentos científicos, BFB está muy lejos de permanecer inactivo¡ El Jefe está instalando unas cuantas elaboradas y bastante desagradables bombas por todo el Jim Dandy, de modo que el viejo Dr. Hawkins tendrá que encontrar un método para desactivarlas todas y cada una de ellas y salvar así su nave...
ENEMIGOS: Poopsies.
JEFE : BFB.
NUEVAS ARMAS/OBJETOS: Plutonio/Mr. Hyde, Tostadora Atómica y Pan de Molde, Encendedor.

ÁREA 1: LA PRIMERA BOMBA

Efectivamente, tu enemigo preferido ha sembrado tu nave de bombas y ya ha activado la primera, que hará explosión en un minuto. No hay tiempo que perder; coge la Tostadora Atómica y el Pan de Molde, que te harán más sencilla la tarea. También puedes desactivar la bomba al viejo estilo, es decir, utilizando la escalera para llegar hasta ella y oprimir el botón, después de realizar una serie de saltos desde las distintas ubicaciones de la escalera. Desde luego, si optas por este método, más vale que te muevas deprisa, compañero... Si te fijas en el corazón de la bomba, verás que cuenta con cuatro bandas, una de las cuales es roja; cada banda posee un cable propio. En realidad, no hay un orden determinado para ir impactando los cables y desmontar así la bomba, lo que significa que no puedo contarte exactamente qué hacer para evitar la explosión; lo mejor es examinar el

núcleo de la bomba e ir siguiendo cada cable hasta su origen. Empieza por seguir el cable que está próximo a la banda roja y localizar su botón correspondiente; usa tu Tostadora para golpear este botón y cualquier otro que sea difícil de alcanzar a base de saltos. Vuelve ahora al núcleo y comprueba cuál es la banda que se ha puesto roja; sigue su cable hasta el botón y repite la maniobra; tendrás que hacer esto cuatro veces hasta conseguir desactivar la bomba.

ÁREA 2: LA SEGUNDA BOMBA

Toma la escalera verde que lleva hasta el área de la segunda bomba. Tendrás que realizar una serie de saltos, que no son precisamente fáciles. Hazlos despacio y asegúrate de que te alineas correctamente o desaparecerás en el abismo. Las plataformas por las que tienes que desplazarte se hundirán bajo tus pies si permaneces demasiado tiempo sobre ellas, así que procura no demorarte demasiado. BFB se sorprenderá de verte aún vivo, y, en una muestra del típico comportamiento alienígena cobardón, conectará la segunda bomba y saldrá corriendo. Usa la escalera para alcanzar los botones; hay cuatro, y tendrás que llegar hasta cada uno de ellos e impactarlos. Para localizar qué botón es el siguiente dentro de la secuencia, deberás utilizar tu escalera para subir y bajar de las plataformas y volver hasta el núcleo, al menos tres veces. Cerca de allí encontrarás a Kermit, la Venus Atrapamoscas gigante, que te pedirá ayuda para eliminar a unos cuantos Poopsies que la están atacando, pero en este momento no puedes hacer nada por ella; de todos modos, te dará el Plutonio, así que prepárate para una pequeña transformación... Bebe un trago de Plutonio para convertirte en Mr. Hyde, y vuelve para encargarte de los tiñosos Poopsies. Esta es una buena oportunidad para usar algo de músculo... Sigue tras el BFB y salta al teleportador que te llevará hasta la tercera área.

ÁREA 3: LA TERCERA BOMBA

Para empezar, échale un vistazo al núcleo y averigua qué cable necesitas seguir; comienza a moverte. En este nivel, no hay ningún tipo de magia para desactivar la bomba. Simplemente, mira en el núcleo y busca la banda que comience a ponerse rojo brillante; de ella saldrá un cable que te conducirá hasta el siguiente botón que debes golpear. Si necesitas subir, hay varias localizaciones para que coloques tu escalera cada vez más arriba. Tienes que alcanzar los tres botones que se hallan en la plataforma central usando tu escalera varias veces para ello. Verás que cada botón tiene un cable propio, así que ya sabes cómo actuar. Desactivada la bomba, acabado el área; felicidades, hombre.

ÁREA 4: ¡LA ULTIMA BOMBA!

Sigue el pasillo hasta la próxima cámara de teletransporte y salta a él para llegar a la última bomba. Cuentas con ocho minutos para desactivarla, así que tienes que trabajar rápido pero sin atropellarte. Asegúrate de que llevas tu Encendedor contigo; en este sector hay muchas zonas oscuras. De nuevo te enfrentarás a la secuencia cable/botón; la clave está en ser metódico y moverte sin demasiadas dudas. Si no sabes claramente qué botón es el siguiente, usa tu Encendedor para seguir los cables. Puedes impactar los botones usando la Tostadora Atómica; desde luego, es una arma tremendamente práctica. Cuando finalmente impactes el último botón, sea cual sea, habrás concluido tu tarea. Prepárate para enfrentarte de nuevo con BFB.

ÁREA 5: ¡OTRA VEZ BFB!

Al entrar en combate con BFB, verás que está usando su escudo azul. Para desactivar este escudo, tendrás que golpearle tres veces actuando como Mr. Hyde; es hora de que tomes otro pelotazo de Plutonio, creo. Trepa por las cajas hasta llegar al nivel del malo y, cuando esté lo suficientemente cerca, puedes golpearle un poquito. Después de la escaramuza, caerás al suelo y volverás a ser nuevamente el Doctor Hawkins, pero, por suerte, hay otro frasco de Plutonio esperándote allí. Deberás subir por las cajas dos veces más y repetir el combate, hasta que elimines totalmente el escudo del enemigo. Entonces, podrás usar tu Tostadora Atómica para acabar con BFB; de todos modos, ten cuidado porque no caerá fácilmente, y te atacará mientras tú haces lo propio; procura ser agresivo y moverte con rapidez. Cuando acabes con el alienígena, tendrás sus cerebros a tu disposición, para darles algún buen uso...

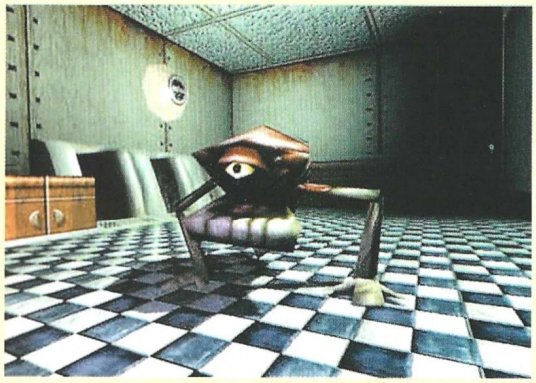
NIVEL 7: LAS OBLIGACIONES DE UN CONSERJE

Instrucciones del Nivel: Kurt

Gracias al cerebro del BFB, el Dr. Hawkins ha localizado las coordenadas del mundo natal de Shwang Shwing, el planeta Swizzle Firma. Este nivel comienza con la llegada de Kurt a ese mundo. Desde el nivel 5, Kurt tiene ganas de otro pedacito de Shwang, y ahora tendrá la oportunidad que estaba esperando, pero esta vez tendrá que jugar en el campo propio del supermalo. Desafiante sí; imposible, no. Kurt es un tipo duro con muchos trucos bajo la manga, a pesar del entorno hostil.
ENEMIGOS: Poopsies, Bifs, Cabezaconos, Samsmites, Bottrocks, Ultra Bottrocks, la nave de Shwang, Grunts, Inviso Grunts, Hans.
JEFE: Shwang, pilotando su propia nave.
NUEVAS ARMAS/OBJETOS: bueno, alguno que otro...

ÁREA 1: PLATAFORMA DE ATERRIZAJE DE SWIZZLE FIRMA

La aventura de Kurt en este nivel comienza cerca de una ciudad llamada Swizzle Firma; no pierdas tiempo y comienza a moverte hacia ella. Llegarás cerca de la nave de Shwang, que tiene una forma similar a la de una serpien-



te. Te atacará, pero puedes evitarlo simplemente si sigues corriendo; a lo largo del camino, puedes ir recogiendo los potenciadores de salud que vayas encontrando. Encamínate hacia la puerta rodeada de luces azules y entra por ella. Sigue el largo pasillo que hay a continuación y no te preocupes por los enemigos que puedas encontrar.

ÁREA 2: CABEZACONOS Y PRÁCTICAS DE TIRO

Desde la entrada, utiliza el modo Francotirador para eliminar a los Cabezaconos que hay un nivel más abajo; precisamente por ello, solamente podrás tomar puntería contra la parte cónica de sus cabezotas. Resultan fáciles de abatir, pero se mueven constantemente, así que apresúrate. Elimina al Grunt, disparándole a la cabeza; un único disparo bien colocado debería ser suficiente. Recuerda que si no abates a un Grunt con un tiro en la cabeza, rompiendo el cristal de su casco, eventualmente volverá a la vida y seguirá molestando alegremente. Ocúpate ahora de los Cañones Centinela; hay dos a ambos lados de la entrada y uno más hacia el fondo de la habitación, que localizarás en cuanto comience a hacer fuego contra ti. Tendrás que liquidar además a otro Grunt y al menos un Poopsie antes de dedicarte a tus tareas con los tubos de vacío. Comienza por el tubo de la derecha, saltando sobre su ventilador para activar la Bola Francotiradora que hay en su interior; elimínala y repite la maniobra con el tubo de la izquierda. Aprovecha la corriente del ventilador para subir hasta la plataforma superior, donde encontrarás otra Bola Francotiradora; elimínala y planea hacia la sala principal. Elimina la Bola que hay en el tubo central, y activarás los dos ventiladores que te sacarán de aquí. Sube a la plataforma que hay más arriba y coge la corriente del ventilador que hay allí. Cuando hayas acabado con las tres Bolas de Francotirador que encontrarás allí, tendrás que quitarte de encima un par de Poopsies al menos.

ÁREA 3: LANZAMIENTO DE GRANADAS

Según entres en esta sala, verás Granadas a tu derecha; cógelas porque te harán falta más tarde. Lanza una Granada contra una de las cúpulas de cristal que hay en el suelo; revelará un pozo cuando estalle. Haz lo mismo con el resto de las cúpulas. Salta al pozo de en medio y pasa inmediatamente al modo Francotirador, para eliminar rápidamente a los Cañones Centinela y coge el Mortero de Francotirador cercano a ellos. Usa el ventilador para llegar hasta la sala principal. Apunta el Mortero con tanto ángulo de elevación como puedas contra la cámara que verás y coloca una bala dentro de ella para romper el cristal. Cuando éste explote, elimina la Bola Francotiradora que hay allí. Vuelve al pozo central, donde encontrarás Obuses Rebotadores. Sal del pozo y colócate sobre el punto rosa. Desde este punto, puedes tomar puntería contra otro punto rosa que está sobre una de las cámaras. Dispara unos cuantos Obuses Rebotadores contra ese punto para abrir la salida de esta habitación. La localizarás dentro del pozo, así que salta dentro, toma el ventilador hasta el punto de control y entra en la ciudad.

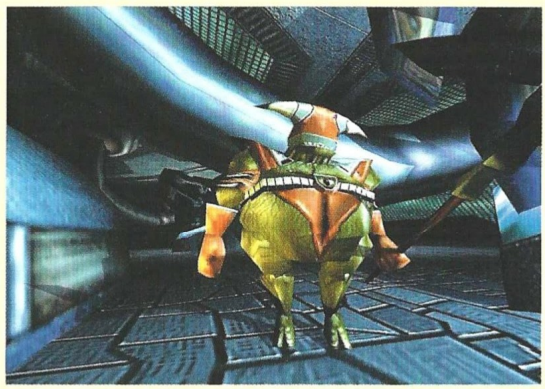
Muy bien, muchachote, ya estás en Swizzle Firma. Corre directamente hacia la nave enemiga, saltando para evitar los impactos; toma la rampa y usa tu paracaídas para dirigirte hacia la salida.

ÁREA 4: TRES GRUNTS Y UNA CRIATURITA

Al alcanzar la sala, verás que está guardada por tres Grunts; elimínalos como quieras, pero lo más divertido es usar el modo Francotirador y sacudirles en sus cascos de cristal un buen cebollazo. Encontrarás bastantes potenciadores de vida en las esquinas de la sala que contiene las cúpulas; cógelos antes de explorar las cúpulas, porque no podrás volver atrás. Verás tres cúpulas cubiertas de cristal colgando del techo. Tienes que romper el cristal para poder alcanzar tus blancos: las Bolas de Francotirador que hay en cada cúpula. Tras eliminar las Bolas, usa el paracaídas para llegar hasta las salas que hay en cada cúpula. La primera contiene un Ocultador; cógelo, porque una panda de Inviso Grunts se reproducirá aquí cuando salgas de esta cúpula. Recoge los potenciadores en la segunda cúpula y vete rápidamente a la tercera antes de que tu Ocultador pierda su poder. La salida del área se encuentra en esta tercera cúpula; coge la corriente de aire hasta la plataforma y sigue moviéndote. Por cierto, si sospechas que puede haber Inviso Grunts en el área, lo mejor es que la explores cuidadosamente en modo Francotirador usando el zoom; son difíciles de ver en áreas oscuras y pueden causarte infinidad de problemas si no los localizas con cierta rapidez. Desde luego, una vez localizados, basta con un tiro en la cabeza para mandarlos a paseo.

ÁREA 5: BOLAS DE FRANCOTIRADOR GIGANTES

Cuando llegues a la entrada de esta área, verás un Cabezacono vacilando por allí; elimínale en modo Francotirador e inspecciona los alrededores detenidamente porque también hay un par de Inviso Grunts por la zona. Sube la rampa y coge el Mortero de Francotirador y las Granadas; te harán falta más tarde. Elimina cuidadosamente la cubierta de la Bola Francotiradora y luego la propia Bola que hay dentro. Para alcanzarla, dispara contra la cúpula roja que la está protegiendo; luego, cambia a modo Francotirador y utiliza el Mortero de Francotirador; esto provocará que la Bola Francotiradora salga despedida y comience a rebotar por la sala. Impactarla así puede tomarte algo de tiempo; simplemente, sigue disparando con rapidez, intentando anticiparte a los rebotes del objetivo; tarde o temprano, lo conseguirás.



Corre ahora hacia la parte superior del arco y fíjate en los dos receptáculos que contienen Bolas de Francotirador. Hay una más a la izquierda, así que elimínala también. Cuando acabes con esta última, unos cuantos Grunts irrumpirán en la habitación; tienes que tostarles un poco la piel antes de seguir moviéndote; lo suyo es hacerlo desde el modo Francotirador, pero es tu decisión. Cuatro Grunts en el suelo significan que puedes tomar la corriente de un ventilador que te llevará de vuelta al paisaje de la ciudad; tranqui, es un largo viaje. La nave alienígena estará haciendo fuego sobre ti constantemente; limítate a correr todo lo que puedas. Para salir de este ambiente, un tanto caldeado, sigue sobre la corriente de aire y verás la salida justo enfrente de ti.

ÁREA 6: ESA TERRIBLE HABITACION...

Tras entrar en esta gran sala, muévete inmediatamente hacia la izquierda hasta que llegues a una Bola Francotiradora. Elimínala y espera el ataque de un Dogan Boy, acompañado por dos Sesopájaros... esto para empezar, amigo. Hay otra Bola Francotiradora activada; elimínala; ¿qué pasa a continuación? Más aliens que cepillarte para llegar a la próxima bola, y así durante un ratito... Si accidentalmente caes al suelo de la sala grande, toma la corriente de aire para llegar al teletransportador, y llegarás a una sección que contiene más Bolas de Francotirador. Asegúrate de que recoges los potenciadores de esta área; merecen la pena e incluyen una Granada, puntos de Salud, un Ocultador y una Super Ametralladora, todos ellos regenerables, así que puedes volver cuando quieras a por más. Encontrarás más Grunts, pero ya sabes lo que tienes que hacer: ¡tiros a la cabeza! Las Esferas de la Muerte aparecerán por todas partes; cuidado con las de color rojo, ya sabes cómo las gastan. Algunos consejos para entendértelas con grupos nutridos de enemigos: utiliza el paracaídas para ir hacia el suelo de la habitación, y ataca desde el aire; cuando los malos estén muy juntos , usa las Granadas; si te están desbordando, camúflate para tomar una posición de ventaja sobre el enemigo; tu Escudo de Francotirador te puede proporcionar algo de ventaja; utilízalo sabiamente; usa la Bomba de Agujero Negro contra los grupos de Cabezaconos, y no olvides quitarte de en medio cuando lo hagas; castiga a los Bifs con una combinación de Ocultadores, Escudo de Francotirador y saludables dosis de Super Ametralladora.

Finalmente, con todos los enemigos por el suelo, sal de aquí planeando desde el área central; al loro; hay mucho más peligro en adelante...

ÁREA 7: ¡LA NAVE ESPACIAL!

Sigue el corredor y toma las corrientes de los ventiladores. El primer par de enemigos que verás son dos Grunts; elimínalos y sigue adelante. Cuando encuentres a los Ultra Dogan Boys, elimínalos usando el modo Francotirador y con el Escudo activado. Al entrar en la siguiente sala, sube a uno de los dos postes de la estructura cerca de la entrada. Desde allí puedes usar el paracaídas y llegar hasta la cornisa próxima, para recoger todos los objetos que hay allí. No obstante, si permaneces en la estructura principal, encontrarás un camino secreto que te llevará, en un largo viaje, hasta un castillo en el cielo. El camino en cuestión es difícil de localizar, así que haz como si fueras Indiana Jones en la Ultima Cruzada y usa esa pequeña reserva de fe que te queda todavía... (vaya cacho pista, ¿no?)

Sigue moviéndote, avanzando más; llegarás hasta una gran escalera, súbela y sigue avanzando por el corredor, para llegar a una plataforma central, redonda. Encamínate a una de las torretas que se encuentran a ambos lados de la plataforma, activa el Escudo de Francotirador y adelante con la Nave Espacial. Para derrotar al amigo Shwang Shwing en su nave espacial, es básico que utilices sabiamente el Escudo; debes hacer fuego primero contra las bolas que hay a lo largo del costado de la nave; cuando hayan recibido suficiente daño, caerán y lo habrás conseguido. De todos modos, puedes recoger más Escudos, puesto que se regeneran en las torres, que también te pueden servir como refugio momentáneo para tomar aliento. Bueno, se acabó el nivel 7.

NIVEL 8: XENOIC-EL EFECTO LAZARUS

Instrucciones del Nivel: Max

Después del nivel 7, Kurt se dirige al palacio del emperador Zizzy Balloba, mientras Max se abre camino en la ciudad de Swizzle Firma, a través de algunas buenas peleas para acabar teniendo su propia entrevista con Shwang. Cuando Max llega, se encuentra con dos Cabezaconos charlando sobre el Dispositivo del Fin del Mundo. Claramente, esto es algo que Max tiene que controlar rápidamente... simplemente apretar un botón, y este arma puede destruir la Tierra. Esta es tu misión en el nivel 8.
ENEMIGOS: Poopsie, Bifs, Cabezaconos, Samsmites, Bottrocks, Ultra Bottrocks, la nave de Shwang, Inviso Grunts, Dispositivo del Fin del Mundo.
JEFE: Shwang Shwing.
NUEVAS ARMAS/ARTÍCULOS: Propulsor Atómico, Cohetes Guiados, Pistola de Rayos.

ÁREA 1: LAS CALLES DE LA CIUDAD DE SWIZZLE FIRMA

Baja por la calle hacia el área con la pared púrpura al final. No hace falta que pelees con los Cabezaconos que merodean por allí; simplemente, acércate hacia la pared. Según avanzas por esta calle, otros enemigos te bombardearán; tampoco te entretengas con ellos; sigue moviéndote y esquivando su fuego. A lo largo de la calle que estás recorriendo encontrarás un rincón en el muro donde puedes recoger algunos power-ups. Estos artículos se regenerarán cada poco tiempo, así que puedes dar otra vuelta por allí

y volver a recogerlos si te apetece (Ametralladora Gatling, Magnum, Escopeta y Uzi). Este rinconcete también es un buen lugar desde el cual atacar, eliminando a los enemigos según vayan apareciendo. Simplemente, siéntate cerca de los power-ups y cepíllate todo lo que se acerque demasiado. Así pues, puedes darte una vuelta por el lugar, completar tu arsenal y lanzarte tranquilamente a la batalla.

Busca la cara roja para localizar el escondite de los power-ups. Gira a la izquierda de este rincón y toma la primera a la derecha, intentando evitar continuamente el fuego enemigo. Sigue bajando por esta calle y toma la primera a la izquierda. Los cajones apilados contra la pared izquierda se pueden destruir, así que hazlos desaparecer para poder acceder a la zona que hay tras ellos. ¡Más cajones! Destrúyelos igualmente y continua tu camino... hay un cierto número de valiosos power-ups disponibles a lo largo del camino en esta área de la ciudad, así que asegúrate de que los vas recogiendo si tienes ranuras para armas vacías o si necesitas algo de salud. Recógelos mientras puedas, porque no volverás atrás. Llegarás a una gran estancia guardada por dos Bifs. Las buenas noticias consisten en que dispones de una gran cantidad de armas en este punto; procura cubrirte con las columnas que hay frente a ti y eliminar a estos dos gigantones. De todos modos, tendrás que eliminar a un buen chorro de ellos; salta desde la reja y recoge las armas que se van regenerando en el espacio justo detrás de ti. Una vez que hayas eliminado a los enemigos, dirígete hacia la salida, donde encontrarás un puesto de control. Sigue avanzando por el corredor.

ÁREA 2: LA PUERTA ARMADA

Después de que recojas una Batería de Coche, llegarás a esta estancia circular, donde cuatro "brazos" armados te atacarán; por si eso no fuera bastante, también los Cañones Centinelas harán fuego sobre ti. No dispares directamente contra el centro de la puerta o recibirás una buena cantidad de daño; mejor, ataca a los brazos desde los lados, en vez de hacerlo de frente. En cuanto a los Cañones, también debes atacarlos desde los lados, puesto que solamente disparan de frente. Repite la maniobra al otro lado de la puerta y ésta se abrirá para ti. Enfrente de ti hay dos Bottrocks que debes eliminar, cosa que puedes hacer fácilmente con un par de tiros de escopeta para cada uno de ellos. Dispara contra las columnas de esta habitación para dejar al descubierto las vigas; es una buena cosa eso de que Max cuente con tantas patas; trepa a una de las vigas y prepárate para enfrentarte con los Bottrocks que irán surgiendo a tu paso. Ya en el tajado, dispara contra el gran cilindro; es tu último obstáculo; una vez destruido, saldrás de la zona. Abandona la habitación avanzando por el pasillo; más Bottrocks surgirán en la sala tras de ti, pero no hace falta que te preocupes por ellos. Como consejo, aprende a recoger con rapidez las armas que surgen a tu paso y a activarlas de una en una; al principio, puede resultar algo complicado, pero con un poco de práctica, lo conseguirás. Además, a veces merece la pena gastar toda la munición que tengas si se trata de armas menos potentes que las que vayas encontrando, con el fin de dejar ranuras libres para estas últimas.

ÁREA 3: EL JUMBOTRON

Vamos ahora a por algo ligeramente diferente... entras en una gran sala con un juego de grandes pantallas en su centro. Dirígete hacia el camino que rodea la pantalla central, recogiendo las Gatlings que encontrarás mientras tanto. Varios Sesopájaros te atacarán cuando vayas siguiendo este camino; simplemente ignórales, puesto que si los eliminas se regenerarán indefinidamente, así que no gastes munición a lo tonto, te va a dar igual. Cuando llegues a una gran plataforma roja, salta sobre ella y déjala que te lleve sobre la gran pantalla del centro de la habitación; salta sobre la cornisa azul que hay bajo la pantalla, haz una pausa y comienza a caminar hacia tu izquierda. Cuando veas una plataforma azul, salta sobre ella y manténte ahí hasta que llegue a su altura máxima. Verás tres soportes que mantienen la pantalla en su sitio, uno azul, uno rojo y otro verde; dispara contra ellos desde la plataforma. Después de eliminarlos, la pantalla descenderá hacia el suelo; salta al agujero que hará en el mismo, aunque te hagas algo de daño. Toma las Baterías de Coche cercanas si te hacen falta; por el mero hecho de que haya alguna cerca, no significa que tengas que arriesgarte para cogerlas; hazlo solamente si en realidad las necesitas. Mira por el hueco del cráter y verás una tubería que baja por el mismo; apunta cuidadosamente y salta sobre ella: ojito, si fallas estás muerto. Ya en el tubo, camina cuidadosamente sobre una de las dos antenas que se extienden desde su final. Desde ese punto, puedes saltar al interior del tubo y avanzar hacia la siguiente área... ¡Max, eres el mejor!

ÁREA 4: ENEMIGOS DE CULO DURO

Según avanzas por este corredor, ármate con lo mejor que tengas, preferiblemente Gatlings, para la batalla que se avecina contra duros adversarios. De momento, te encontrarás con algunos Bottrocks, pero son el menor de tus problemas. Dispara contra ellos y contra el Generador, pero sigue moviéndote, porque la amenaza real viene de esas poderosas naves de combate. La movilidad es muy importante aquí; para eliminar las tres naves antes de que te hagan realmente daño, asegúrate de que saltas y te mueves de lado a lado continuamente. Estas naves impresionan un tanto, porque brillan y dan la impresión de mucha potencia; no obstante, mantén la calma; en tanto en cuanto permanezcas en movimiento, podrás esquivar sus ataques. Mantén tu atención y asegúrate de que destruyes las tres completamente; en caso contrario, seguirán lanzando Bottrocks. Acabadas las tres naves, llegará una más, lan-

zando Bottrocks. Elimínalos y salta hacia ella por la rampa. Cuando estés dentro, oprime el botón rojo y contempla lo que pasa; corre hacia el área recién abierta y recoge el Propulsor Atómico... ¡un nuevo juguete!

ÁREA 5: AL ASALTO DE LA ISLA DE LAS TRES MILLAS

Si miras hacia arriba desde el punto en el que recogiste el Propulsor, verás que te encuentras en una espectacular habitación cavernosa, conteniendo lo que parece ser la torre de refrigeración de un reactor nuclear. El Propulsor Atómico es similar al normal, pero con la ventaja de que se recarga solo, sin necesidad de un Surtidor. No obstante, se recarga solamente cuando no está usándose, cosa que debes de tener en cuenta. Por ejemplo, en esta área, posarse sobre las estructuras en forma de "i"que sobresalen de la gran torre central requerirá por tu parte algo de habilidad en el uso de este aparatejo; tendrás que ensayar y aprender, porque es una habilidad que no puedes dejar de lado para acabar con este nivel. También puedes usar el Propulsor en cortas ráfagas, entre las que se recargará ligeramente, permitiéndote ampliar considerablemente el alcance de tus saltos. Justo enfrente de ti, verás una pequeña repisa iluminada; salta hacia ella y encontrarás Cohetes Dirigidos... ¡Excelente!

Vuela hacia la derecha y hacia arriba, hasta la siguiente repisa. Necesitarás más de un Propulsor totalmente cargado para llegar allí. La siguiente área se encuentra en la misma dirección; aterriza en la cima del pequeño respiradero por el que sale un gas verdoso. Usa los cohetes para deshacerte de las Esferas de la Muerte que te atacarán mientras te abres camino por esta zona. Estas poderosas armas buscan al enemigo hasta que lo impactan. En el siguiente par de repisas en las que aterrices, encontrarás Pistolas de Rayos. Continua moviéndote alrededor de esta gran estructura, escalándola poco a poco, saltando de saliente en saliente. Eventualmente, llegarás a unas largas y frágiles estructuras en forma de aguja; pósate en sus extremos el tiempo justo para recargar el Propulsor, pero no te fíes demasiado porque se romperán pasados pocos segundos. Para poder saltar de aguja en aguja y conseguir recargar el Propulsor, prepárate a gastar bastante tiempo y paciencia hasta que domines el método... cada una de las agujas debe romperse antes de que puedas abandonar esta zona, así que asegúrate de que te cargas todas y cada una de ellas. Hasta para un jugador de MDK2 experimentado, este es un proceso que dura unos treinta minutos, así que "tranqui", tío.

Según te vayas aproximando a la cima, usa los paneles verdes deslizantes para recargar tu Propulsor. Estos paneles se deslizan continuamente hacia dentro y hacia fuera y tienes muy poco tiempo para la recarga; no obstante, es suficiente. Esta colección de tubos es tu ticket de salida para el nivel 5; escondido dentro, verás un pasadizo. ¡Procura no parpadear siquiera, o lo fallarás!

ÁREA 6: CIUDAD CENTELLA

Sigue el largo pasadizo y llegarás hasta algunos power-ups de salud y al área 6, la Sala de las Centellas. Esta sala cuenta con una colección de pilares que cuelgan del techo y se apoyan en el suelo mediante chispas. Se trata de que dispares contra la parte que cuelga y de que aterrices en la parte de abajo para recargar tu Propulsor. Empecemos. Algunos de los pilares contienen power-ups, como Pistolas de Rayos, que no te quedará más remedio que coger, debido a la pequeñez del espacio en el que aterrizarás. Unos cuantos Sesopájaros custodian esta área, pero podrás evitarlos en su mayoría, aunque recibas uno o dos impactos. Al final de esta sala hay otro corredor; propúlsate hacia él y prepárate para tu encuentro con Shwang.

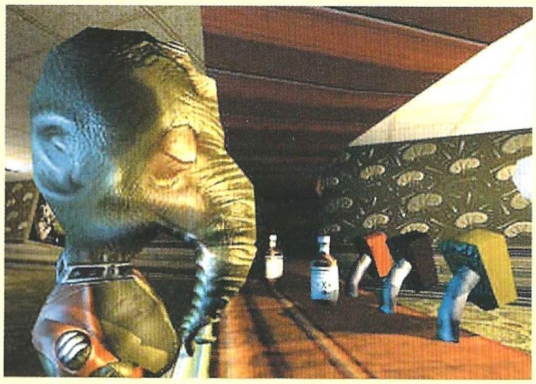
ÁREA 7: MAX Y SHWANG SE ENCUENTRAN DE NUEVO

¿Qué pasa aquí? !Shwang está sentado en una silla, hecho polvo, con el brazo en cabestrillo y una escayola en su pierna¡ Claro, las batallas que ha librado contra Kurt y Max comienzan a pasarle cuentas a este tipo grande y malo. No obstante, cuentas con cuatro minutos para desarmar el mortal Dispositivo del Fin del Mundo, así que toma todos los power-ups que veas y vamos a ello. Hay una serie de grandes herramientas colgadas de la pared, que puedes activar y utilizar como armas. Para hacerlas trabajar, tienes que saltar sobre un botón rojo, que se volverá verde y hará caer una de las herramientas, que causará daños a Shwang si está debajo de ella; su barra de salud descenderá tan lindamente... La cuestión está en que atraigas al malísimo para que se vaya colocando debajo de ti según vuelas de botón en botón, dejando caer sobre él nuevas armas. De todos modos, no descuides tampoco tus armas de toda la vida, porque todo ayuda un poquito. Como verás, lo que cae de la pared no es precisamente un surtido de herramientas de jardinería, así que, con algo de suerte, Shwang será pronto historia... ¡Lo hiciste!

NIVEL 9: TODOS LOS HÉROES

Instrucciones del nivel: Dr. Hawkins

El bravo Kurt y su compi Max han eliminado el Dispositivo del Fin del Mundo, pero se encuentran algo atascados en Swizzle Firma preguntándose dónde se encuentra el Dr. Hawkins. En realidad, va de camino, volando en el Jim Dandy hacia la ciudad, tan rápido como puede, para rescatar a sus amigos. Debe atravesar un peligroso campo de asteroides, pero conseguirá llegar a Swizzle Firma. Cuando el Doctor está intentando teleportar a sus dos compañeros a bordo de la nave, accidentalmente se transporta él mismo a Swizzle Firma, y aquí es donde empieza la diversión...



ENEMIGOS: Poopsie, Cabezaconos, Generador, Hosers, Bottrocks y Sesopájaros.
JEFE: Ninguno.
NUEVAS ARMAS/ARTÍCULOS: Positrón, Coordenadas de Kurt, Desestabilizador Dimensional, Bizcocho, Baguettes.

ÁREA 1: LOS CABEZACONOS TELEFONEAN A CASA

Este minijuego de asteroides es bien sencillo: ¡no choques contra nada! De lo contrario, vuelta a empezar. En la primera sala, puedes ignorar a los pobres Cabezaconos que te rodean; coge la rampa que se dirige hacia arriba. Sigue por ella hasta que cojas un Mr. Fizzy; se trata de un buen paseo y verás mientras lo haces un corredor débilmente iluminado; de momento, limítate a coger el Mr. Fizzy. Vuelve a donde se encontraban los Cabezaconos y dirígete hacia otro corredor a través de la puerta. Ten preparado tu pan y tu Tostadora Atómica para enfrentarte contra los Bottrocks que pronto te atacarán. Atraviesa esta gran sala y gira hacia tu izquierda; continua caminando. El modo de atravesar este laberinto se basa en seguir a los Cabezaconos; mientras avanzas, calcula tus movimientos para evitar a los mortales vigilantes eléctricos, o te freirán. Por cierto, hay una habitación secreta en la parte trasera del laberinto, llena de cositas interesantes, y solamente hay una manera de mantenerla abierta, que no es otra que pisar todos los botones que se encuentran en el suelo del laberinto. Merece la pena intentarlo, porque esta sala contiene un gran montón de power-ups divertidos, tales como Bizcochos y Baguettes, que debes coger, por supuesto. Evita igualmente los chorros de vapor, coordinando tus movimientos. Sigue avanzando a través del laberinto, buscando siempre a los Cabezaconos; si localizas a alguno y puedes seguirle, sabrás qué dirección tomar. Cuando salgas del laberinto, puedes eliminar o no a los Bottrocks; de todos modos, tienes que recoger el Localizador y saltar al teletransportador para llegar al área 2.

ÁREA 2: ¿ALGUIEN QUIERE BAGUETTES?

Te encuentras de pie de vuelta en la primera sala, sobre un teletransportador rojo; cámbiate al teletransportador azul que está justo a tu lado. Entrarás en esta área por un punto de control. Un Sesopájaro te atacará, así que emplea tu Tostadora y tu Pan de Molde, o una Baguette, para librarte de él. Atraviesa la sala hasta el teleportador azul y salta sobre él; llegarás a las calles de Swizzle Firma. Coge la baguette que hay frente a ti y sigue por la calle. Encontrarás varios Bottrocks que debes eliminar; utiliza para ello las baguettes, pero asegúrate de que acabas antes con los dos Generadores o estarás matando Bottrocks todo el santo día. Si estás jugando como el Dr. Hawkins, debes destruir las esferas de la muerte usando las baguettes, que harán algo más fácil tu trabajo, ya que no cuentas con el modo Francotirador de Kurt o el poder de disparo de Max. Hay cuatro de ellas, así que avanza con precaución y dispara sólo una baguette por cada vez, esperando a que tu blanco esté totalmente destruido antes de disparar nuevamente, ahorrando así munición.

Pon tu escalera en el cuadrado gris con el círculo dentro; úsala para subir a la primera plataforma y sigue subiendo más y más, hasta que llegues hasta el teletransportador azul que hay en la sala más alta. Algunas de las plataformas donde apoyes la escalera te llevarán a callejones sin salida, pero es cuestión de echarle un poco de paciencia; camina con cuidado por estas estrechas plataformas.

ÁREA 3: LOS CABEZACONOS JUEGAN A LAS ESQUINITAS

Después de salir del teletransportador, llegarás a una sala que tiene tres botones azules cuadrados sobre el suelo. Por allí verás a un Cabezacono paseando por las plataformas. Cada uno de los tres botones abre uno de los paneles que hay en el área por la que se está paseando el Cabezacono. La clave para superar este nivel consiste en abrir el panel en el momento exacto en el que el Cabezacono se encuentre justo encima; el animalejo bajará un nivel. Repite esta maniobra con el botón adecuado y el Cabezacono volverá a bajar. Si lo haces por tercera vez, el bichejo caerá sobre el ventilador, que le masticará cariñosamente y depositará sus restos en un tubo de ensayo. Por cada Cabezacono que elimines siguiendo este método, el tubo se irá llenando un poquito más; cuando esté lleno del todo, la pared se colapsará y podrás salir.

Cada vez que un Cabezacono se salve, pasando sin problemas de un lado a otro, tendrás que vértelas con un Bottrock, así que procura controlar el asunto de los botones con rapidez o no acabarás nunca de ver Bottrocks por aquí...

Cuando salgas, salta al siguiente teletransportador.

ÁREA 4: BOTTROCKS, SODS Y GENERADORES: ¡OH, DIOS MIO!

En esta habitación tendrás que usar tu Pan de Centeno para liquidar a los Bottrocks que tienes enfrente. Vete al centro de la habitación y liquida el Generador con lo que tengas a mano; vale ya de ver Bottrocks. Elimina a continuación las Esferas de la Muerte usando las Baguettes. Avanza por la habitación y baja por la rampa, donde encontrarás un par de Sesopájaros esperando acabar contigo. Puedes utilizar para el trabajo la Tostadora Atómica o las Baguettes; si bien estas últimas son más fiables, puesto que siguen al blanco, ten en cuenta que andarás corto de ellas, así que ojito. Dirígete al teletransportador que guardaban los Sesopájaros, después de oprimir el botón para activarlo, y a la siguiente habitación.

Aquí tendrás que deshacerte de los enemigos antes de poder echar un vistazo detenido al puzzle, que consiste en eliminar el campo de fuerza que rodea la Chuchería Positrónica. Frente a ti hay un círculo de luces destellantes, todas rojas menos tres, que son azules. Se encienden siguiendo una pauta circular; cerca de ellas, hay tres botones sobre pequeñas plataformas; cuando te pares sobre uno de estos botones, se detendrá una de las luces destellantes; la cuestión está en detener los destellos de las luces azules; cuando lo consigas (no es tan fácil como parece), podrás acceder al aparatejo de marras. Cógelo y dirígete al siguiente teletransportador.

ÁREA 5: LOS CORREDORES MÓVILES

Te verás transportado a un corredor; sigue por él hasta el teletransportador, que te llevará a la sala donde empezaste este nivel. ¿Recuerdas el corredor que ignoraste al principio del nivel 9, cuando ibas detrás de Mr. Fizzy? Bien, llegó el momento de explorarlo, así que coge todos los Panes de Centeno y Baguettes que veas por allí y vamos allá. Avanza a través de estos corredores hasta que llegues a uno muy largo con un extraño suelo rojo, que está constantemente moviéndose. Hay una pieza del mismo que se mueve continuamente de adelante atrás; si se coloca bajo tus pies, estás frito; caerás hacia el más triste olvido... Camina cuidadosamente a lo largo de este corredor, saltando hacia las salas laterales para evitar el hueco móvil; ten cuidado y procura controlar el tiempo para realizar cada salto de la manera más segura posible. En la siguiente habitación, elimina sin contemplaciones a un par de pelmazos que te están esperando. Sigue avanzando hasta que salgas de la sala y oprime un botón azul que verás frente a ti. La pared bajará y hete aquí un Bottrock; después de liquidarlo, verás dos botones azules en vez de uno. Uno de ellos abre la pared, así que ya sabes. Aunque me gustaría contarte el orden correcto para apretar los botones, da la casualidad de que es aleatorio. De todos modos, procura eliminar a los enemigos antes de centrarte en el puzzle; es una buena idea apuntar qué botones funcionan y en qué orden, para ir un poco más aprisa. Cuando hayas solucionado este enojoso asunto, te atacarán varios enemigos; cepíllatelos y sal por la puerta que hay al fondo de la sala. Encontrarás otro corredor móvil similar al primero que pasaste; estudia los movimientos del espacio vacío y adelante. Si lo consigues, deberás eliminar algunos enemigos más y, por fin, el último corredor móvil. Este es, por supuesto, el más complicado de los tres; fíjate en los movimientos de los huecos y muévete con cierta rapidez.

ÁREA 6: BOTONES, BOTONES POR TODAS PARTES

Esta área tiene unos cuantos enemigos que comenzarán a atizarte en cuanto entres; observa las filas de botones frente a ti. Este puzzle es el último obstáculo entre tú y el Desestabilizador Dimensional, el trasto final que tienes que coger en el juego. Los botones está asignados aleatoriamente. Muévete primero al botón amarillo que hay al fondo de la habitación. Oprímelo y mira hacia el techo, combatiendo contra los enemigos que se te echarán encima; allí verás un conjunto de luces rojas correspondientes a los botones de la parrilla; esta pista te facilitará mucho el apretar los botones adecuados. Presta atención porque la pista está visible muy poco tiempo, así que o usas tu maravillosa memoria fotográfica o tendrás que intentarlo más veces. Cuando hayas apretado los botones en el orden correcto, podrás coger el artefacto; cógelo y salta al siguiente teletransportador. Sigue por el pasillo y toma el nuevo teletransportador; te llevará a la famosa primera sala de este nivel. Casi lo tienes hecho; dispara tres veces contra el teléfono con el Pan de Centeno para acabar este nivel, pero cuidado con los Sesopájaros que lo guardan.

ENCUENTRA A ZIZZY BALLOOBA

NIVEL 10: EL PALACIO DE ZIZZY KURT, MAX Y EL DR. HAWKINS

Después de romper, machacar, destrozar e, incluso, inventar algunas nuevas armas a través de nueve tremendos niveles de MDK2, ha llegado el momento de que encuentres y destruyas al jefe de todos los jefes de los malos malísimos, nada menos que Zizzy Ballooba. Y, para esta confrontación final, los muchachos de BioWare han decidido darte la oportunidad de elegir tu mismo cuál es el mejor personaje para eliminar al supermalo. Puedes escoger a cualquiera de los tres, con sus ventajas e inconvenientes; todos ellos son capaces de vencerle, pero ninguno cuenta con una ventaja demasiado significativa sobre el Emperador, así que tú mismo.
INSTRUCCIONES: Escoge tu héroe.
Dependiendo de tu elección, incluso el camino hacia Zizzy variará; elige con cuidado...
ENEMIGOS: Ultra Bottrocks, Bifs, Cabezaconos, Cañones Centinela, Inviso Grunts y Sesopájaros.
JEFE: Emperador Zizzy Ballooba.
NUEVAS ARMAS/OBJETOS: Ninguno.

A ver qué pasa si escoges a Kurt:

Gira a la derecha y comienza a moverte siguiendo la pared del palacio; acabarás llegando a un ventilador. Súbete a él y lee la inscripción sobre el muro; haz lo que tengas que hacer... El agujero en la pared se abre y podrás entrar por él, pero procura pararte en su borde, porque hay un Cañón Centinela esperándote justo al otro lado. A lo largo de este nivel, tienes que usar tu paciencia y moverte con cautela; hay muchos enemigos por los alrededores, así que no te precipites. Deslízate alrededor de la esquina y, en modo francotirador, elimina los Cañones Centinela, que te atacarán en cuanto te vean. Un par de Inviso Grunts te estarán esperando al final del corredor; localízalos con el visor del

francotirador y elimínalos disparando una vez contra sus cascos de cristal. En la siguiente esquina, busca dos Inviso Grunts y un Cañón Centinela que están escondidos en la oscuridad. El próximo tramo de pasillos tiene otras tres de estas armas; afortunadamente, también tiene un potenciador de +25 de vida, que debes recoger porque no podrás volver a por él más tarde. El siguiente tramo se cuenta entre los más difíciles y peligrosos del juego; debes eliminar dos Cañones y localizar y abatir una manada enterita de Inviso Grunts. Si puedes liquidar antes a los Grunts, mejor que mejor, porque no volverán a moverse; sin embargo, también sería razonable acabar antes con los Cañones; en fin, tú mismo.

Un Inviso Grunt más, y llegarás a una sección llenita de Cañones Centinela, alineados en una hermosa fila de seis (puedes contarlos...). Puedes suprimirlos en modo francotirador, o correr por delante de ellos. La siguiente sala es, en efecto, muy agradable de ver, pero los Bifs y los Sesopájaros tienen cosas que contarte todavía. De todos modos, no te preocupes mucho por acabar con los enemigos; dirígete hacia la puerta que está al final de la sala y sigue a lo largo del corredor; llegarás ante varias puertas que se abrirán cuando te aproximes. Te acabarás encontrando con dos Sesopájaros, que debes despachar cuanto antes. Sigue moviéndote hacia la izquierda –no puedes ir hacia otro lado– y encontrarás más enemigos, que podrás eliminar, más o menos, a base de Granadas: son dos Ultra Bottrocks y dos Sesopájaros, uno de los cuales solamente verás cuando pases junto a él. Cuando salgas de esta habitación, gira a la izquierda y sube por la larga escalera que sale desde el muro. En lo alto de la misma, vete hacia la cornisa y salta hacia la que está al otro lado de la escalera. Atravesarás esta puerta y alguna otra más, y ya estás a punto de encontrarte con el supermalo para la pelea final...

Zizzy Ballooba tiene cuatro movimientos básicos. No importa qué personaje hayas elegido; te enfrentarás a las mismas tácticas; he aquí como vencerle: Zizzy dispara rayos azules desde su tridente, rayos que puedes evitar moviéndote con rapidez a izquierda o derecha después de que dispare. Dispara también rayos explosivos que rebotan contra el suelo, por lo que tendrás que saltar en el momento exacto si quieres evitarlos. La peor y más interesante habilidad de Zizzy consiste en hipnotizar a su adversario, lo que hará muy difíciles tus movimientos de cualquier tipo; para evitar caer en trance, observa sus dedos y, cuando comience a agitarlos, date la vuelta rápidamente. Además, y por si fuera poco, Zizzy puede tragarte hasta su estómago, donde sus ácidos te atacarán. Para vencer a este grandullón, no debes perder de vista su barra de salud, atacándole y evitando sus avances al mismo tiempo. Pero, para acabar el trabajo del todo, debes destruir sus órganos internos (corazón, hígado, riñones y pulmones) y, también, sus ojos y su cerebro; toma ya... Cuando estés dentro de Zizzy, sé todo lo agresivo que puedas, porque al rato te escupirá tranquilamente, así que destruye sus órganos lo antes que puedas. Para sus pulmones, lo mejor es utilizar Morteros de Francotirador con cada uno de ellos; puedes encontrarlos en la habitación de Zizzy. Date cuenta de que el agujero en el fondo del estómago de Zizzy emite una corriente de aire, que puedes aprovechar para llegar a sus ojos y a su cerebro.¡¡¡ Una vez que hayas destruido sus ojos y cerebro, Zizzy palmará y la victoria será tuya!!!

Por otro lado, si empleas a Max:

Solamente necesitas salir corriendo a través de la puerta para llegar a Palacio. Corre hacia el gran círculo y se abrirá para ti, revelando algunos enemigos. Coge todo lo que veas alrededor y equípate con armas rápidamente. Tratándose de Max, casi todo se basa en la fuerza bruta de su potencia de fuego, así que asegúrate de que vas bien armado. Elimina a los Ultra Bottrocks y Bifs que te saldrán al paso y continua tu camino; todavía hay mucho trabajo que hacer. Llegarás a una sala que contiene una estatua y una cascada; dirígete a la escalera de la izquierda; salta desde la cornisa hasta la zona de abajo y sigue recorriendo el pasillo hasta el final; atravesarás una serie de puertas antes de llegar hasta Zizzy.

Al enfrentarte a él, procura freírle sin descanso con tus armas, evitando sobre todo su ataque hipnótico. El Propulsor Atómico es muy valioso en este nivel; te permitirá alcanzar sus ojos y cerebro, además de facilitarte el esquivar sus ataques. En fin, cuando el malísimo esté frito por dentro, lo habrás conseguido con nuestro peludo amigo...

Y si prefieres al Dr. Hawkins:

Comienza por moverte a tu izquierda hasta que llegues al clásico cuadrado para plantar la escalera; escala el muro. Cuando llegues al otro lado de la pared, coge tu Tostadora Atómica y tu Pan de Molde, ya sabes por qué y para qué, ¿no? Tendrás que usar la escalera más veces pero, inevitablemente, llegarás al punto en el que tienes que dejarte caer al suelo de abajo. Después de enfrentarte con los inevitables enemigos, refréscate y repón tu salud con unos tragos de Mr. Fizzy. Cuando puedas, sigue avanzando por el pasaje hasta que llegues a una sala, en la que hay un Sesopájaro con malas intenciones. La puerta al final de la escalera es la misma que han tomado anteriormente Kurt y Max, así que tendrás que hacer lo mismo, tío. Sigue hasta la puerta azul y entra por allí; después de puertas y más puertas, llegarás hasta Zizzy.

Nada más encontrarte con él, corre por la habitación y recoge todo lo que te encuentres; comienza por atacar al superjefe con las Baguettes, evitando al mismo tiempo su ataque hipnótico. Ten en cuenta que el Doctor no es tan duro como sus compañeros, así que controla su barra de salud y bebe Mr. Fuzzy cuando te haga falta; recuerda que solamente cuenta con sesenta puntejos de vida... En el momento en que te encuentres dentro del monstruo, diviértete sacando a relucir a Mr. Hyde para causarle todos los daños posibles por dentro; en cuanto a sus pulmones, atácalos con Panes de Centeno. Para acabar con sus ojos, usa el Soplador de Hojas. Bueno, ya está... ¡¡¡eres el ganador!!!

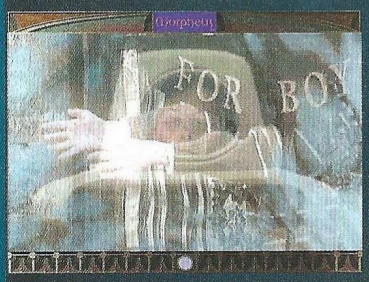
El gélido aliento de la muerte

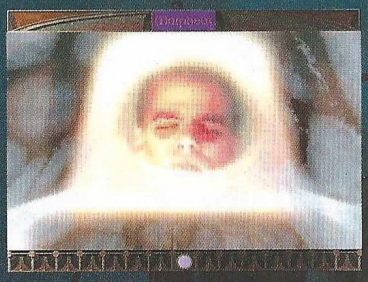
Morpheus

Las barreras del tiempo han quedado destruidas a bordo del Herculania. Las pesadillas del pasado han hecho presa en un presente no exento de infortunio. Helado por dentro y por fuera, el barco yace inmovil: es la última guarida de la muerte entre los vivos...

EL INCREÍBLE HERCULANIA

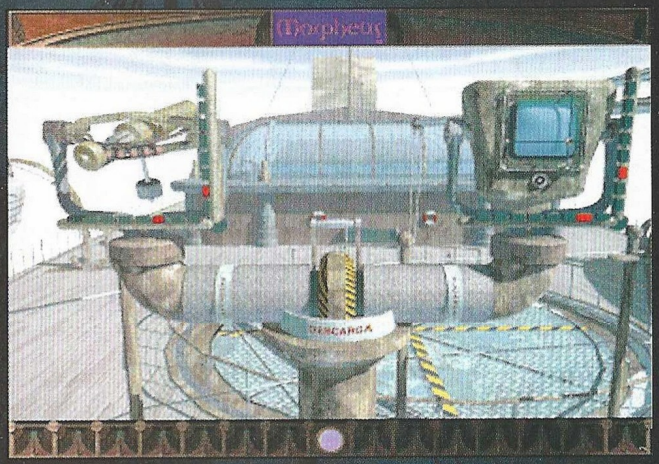
Desde el lugar en donde te encuentras sobre la cubierta del barco, camina hacia el frente por la pasarela que se encuentra situada a la derecha de la cúpula de cristal. Llegarás hasta una puerta que no podrás abrir para mirar hacia la derecha de la misma. Encontrarás un pequeño receptáculo de cristal con un martillo junto a él. Cógelo: el cristal se romperá automáticamente y el botón rojo que guardaba quedará pulsado para permitir la salida de un misterioso globo. Este quedará atrapado en el mástil del barco. Para hacerlo bajar, tendrás que desandar el camino andado. Cuando estés a punto de llegar al lugar en donde comenzaste el juego, verás que un fantasma está ahorcándose sobre la pasarela que discurre encima de la rejilla. No puedes hacer nada.





Dirígete hacia las dos escaleras que se encuentran cerca de la popa del barco. Sólo podrás subir por la de la izquierda. Hazlo y quedarás justo frente al timón. A tu izquierda tienes un aparato que consta de una especie de sextante en su parte izquierda, una palanca de descarga en el centro y una rara pantalla a la derecha. Sirve para disparar bengalas y tendrás que usarlo para desenganchar el globo que quedó atrapado en el mástil del barrco. Cada uno de los dos aparatos consta de dos barras que forman cuadrantes. Situando el aparato de la izquierda en el tercer rectángulo horizontal contando desde el vértice del ángulo recto que forman las dos barras, tienes que situar el vertical en el segundo. Para el instrumento de la derecha, será el segundo contando desde el vértice en las líneas horizontales y el tercero en las verticales, como muestra la imagen de esta misma página. Al derribar el globo, un cilindro caerá al suelo.

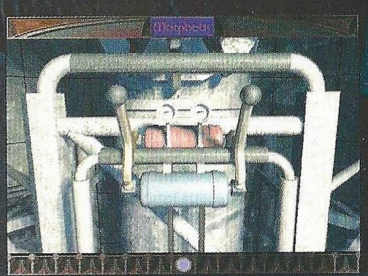
Dirígete al conjunto de instrumentos que se encuentran a la derecha del timón. Tan sólo podrás interactuar con la palanca situada en el centro. Bájala, y cuando veas que se mueve la superficie que cierra la bodega, ve abajo y recoge el cilindro que ha caído del globo, a la izquierda de la puerta que intentaste abrir primero. Escucha su contenido: es muy interesante, hace referencia a la localización del barco a 87º latitud norte y 87º latitud oeste. Era el 20 de Noviembre de 1928. Vuelve a la pasarela sobre la cual viste ahorcándose un fantasma. Sitúate mirando hacia el timón y cuando aparezca la flecha blanca que te indica que puedes avanzar, entrarás en el interior del barco sin problemas.

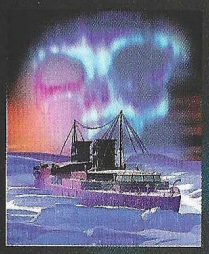


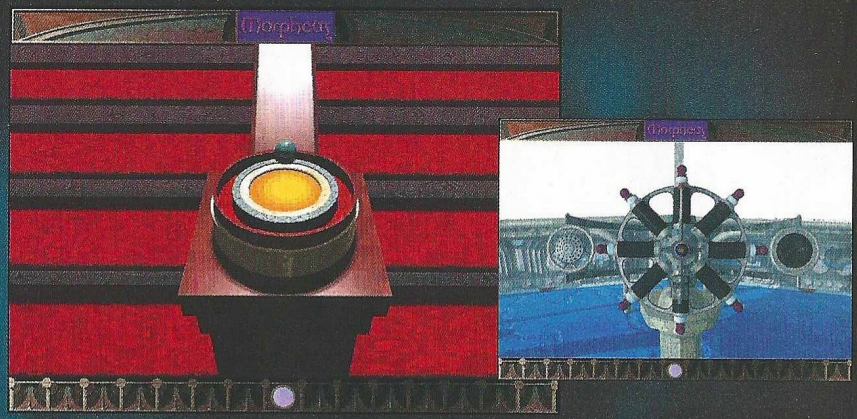
CÓMO ABRIR CASI TODAS LAS PUERTAS DE ACCESO AL HERCULANIA

Recoge la nota que se encuentra junto al cadáver de John Malherbe. "¡Cuidado!

La endiablada maquinaria de este barco también me habría atrapado a mí. He ayudado a Jan a condenar a los demás al sueño de los muertos en las malditas cápsulas del neurographicón. Me siento demasiado débil como para rescatar a Claire. Ya no me queda nada más que este trozo de soga"







Cerca del cadáver encontrarás los mandos de la plataforma elevadora. La palanca de la derecha sirve para bajar y la de la izqueirda para subir. Baja un piso porque en el que te encuentras no puedes hacer nada. Si miras a la derecha verás una especie de persiana, y si miras un poco más a la derecha de esa especie de persiana, encontrarás una misteriosa compuerta. Cuando avances hasta ella, verás que hay un aviso: si la abres, todas las compuertas del barco quedarán abiertas. Hazlo. Entrarás en un lugar muy extraño con ruido de máquinas. Ahora vuelve al ascensor. Busca la persiana que tiene un resplandor verde a su izquierda y acércate a ella: encontrarás una caja repleta de material radiactivo. Ahora tienes que descender un piso más.

Sitúate frente a las cajas y ve hacia la persiana que se encuentra a la izquierda de ellas. Junto a esa persiana encontrarás una puerta con el borde pintado a franjas negras y amarillas. Ábrela y entra por ella: se trata del único modo en que puedes salir a la superficie desde la bodega. No podrás retroceder sobre tus pasos; tan sólo salir a través de la escalera que se encuentra detrás de esta puerta. Así pues, te encuentras de nuevo en el exterior del Herculania. A partir de este momento todas las puertas pueden ser abiertas.

ENTRANDO EN EL LUJOSO INTERIOR DEL TRANSATLANTICO

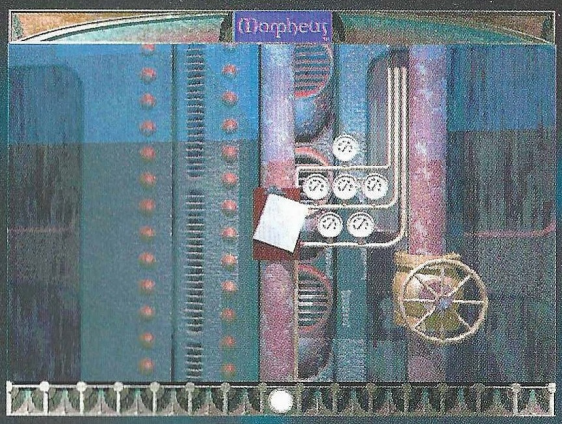
Nos dirigimos hacia la puerta que conocemos para entrar en ella. Todo está muy oscuro y avanzamos de frente. Veremos una grotesca aparición inofensiva. Avanzamos hasta la siguiente puerta por cuyo ojo de buey entra un poco de luz y salimos al exterior de nuevo atravesándola. Aparecerá la imagen de una joven parapléjica en silla de ruedas, a la sombra de uno de los botes salvavidas. Avanzamos una vez y nos situamos frente a la puerta que se encuentra a nuestra izquierda. Al entrar tendremos una visión que parece descender unas escaleras. Tendremos que seguirla hasta el piso inferior avanzando una vez más, girando a la izquierda y bajando los peldaños. Quedaremos situados frente a una gran puerta doble, pero si nos damos la vuelta veremos una escalera con los peldaños de color rojo y gris ennoblecidos por una barandilla de madera en el centro. Si te acercas al pasamanos, podrás observar que tiene un extraño artefacto circular. Al activarlo se abrirá el iris de láminas que cierra la cúpula situada sobre el tiro de escaleras. Ahora tendrás mucha luz dentro.

Sube las escaleras y ve hacia la izquierda. Abre la puerta y vuelve a subir, ya en el exterior, por las escaleras que encontrarás a la derecha cuando salgas. Avanza todo lo que puedas y llegarás hasta el puente de mando. Tendrás que encontrar el cuaderno de bitácora para enterarte de los pensamientos del capitán. Es una especie de timón pequeño con un altavoz a la izquierda y un micrófono a la derecha. Pulsa en el centro y una grabación te informará de cómo comenzó el viaje, de su historia y de la aparente finalidad del Neurographicon. Luego, la prueba del neurographicon salió mal: imágenes fantasmales y muchas complicaciones unidas a los delirios de inmortalidad de Jan. Él ha tomado el control del barco. El capitán conoce la existencia de una expedición al polo: intentará que ellos le ayuden.

LA SALA DE MÁQUINAS

Vuelve a la escalera principal. Nada mas entrar desde el exterior puedes abrir unas puertas que dan a una galería de fotos de boxeadores. Verás que falta una de ellas. Baja las escaleras y ve por detrás de ellas hacia nuevas estancias. Antes de entrar en una especie de salón oriental, podrás acceder a la sala de máquinas gracias a unas puertas que se encuentran a ambos lados de las escaleras, casi en las jambas de las puertas sin hoja que dan paso a las salas que se encuentran detrás de la escalera. Así, si antes de entrar en estas habitaciones posteriores, al pararte la primera vez nada más bajar por la escalera y rodearla, giras a la derecha o a la izquierda, dependiendo del lugar por donde entres a la zona de la sala de proyecciones, podrás acceder a las escaleras herrumbrosas que dan a la sala de máquinas. Si entras y sales de la sala de proyecciones verás un fantasma entrando por la puerta que queremos señalar. Baja por las escaleras.

Una vez que te encuentres abajo, sitúate frente a la puerta que está en el centro de la sala, flanqueada por dos columnas de cristal con rayos eléctricos en su interior, tendrás a tus espaldas un panel de control. Entra por las puertas principales y llegarás a una sala azulada con paneles de control a derecha e izquierda. A la derecha tendrás un secuenciador y a la izquierda un panel de circuitos fotovoltaicos. En el panel de la izquierda, si pulsamos el interruptor vendrá ha-



cia nosotros un raro transporte. Ya dentro de su cabina, podemos observar unos puntos de luz verdosa que se encuentran frente a nosotros, justo debajo del cristal central. Si movemos alguna de las palancas horizontales que se hallan situadas a derecha e izquierda de los pulsadores amarillos con franjas negras, y que son de color marrón, podremos ver cómo avanzan o retroceden esos puntos luminosos al tiempo que la cabina de transporte se mueve.

Tenemos que activar el reactor nuclear. La cabina puede ser ajustada en cinco posiciones distintas. Para cuando paremos en cada una de ellas, será posible extender una escalera pulsando cualquiera de los dos botones que se encuentran junto a las palancas. Tendremos que parar en los tres puntos verdes luminosos que se encuentran en el centro del diagrama que muestra el recorrido de la cabina a lo largo del raíl por el

que se desplaza. Pulsamos sobre el botón que se encuentre elevado, de los dos que tenemos a derecha e izquierda en color amarillo con rayas negras, y aparecerá un gran interruptor cuya palanca deberemos mover para activarlo. En los paneles en donde aparecen las palabras AURICULUM, INYECTORES y VENTRICULO aparecerá una nueva zona iluminada que indica el nombre del sistema que hemos puesto en funcionamiento. Pulsamos el botón amarillo a rayas negras que se encuentre levantado y el interruptor descenderá. Esta operación tendremos que repetirla a lo largo de las otras dos paradas centrales que nos quedan para poner en funcionamiento el reactor nuclear. Para avanzar hasta la siguiente, ya sabes, se utilizan las palancas que se encuentran en los extremos derecho e izquierdo de la consola que sustenta los mandos de la cabina. Cuando lleguemos a la posición central tendremos que usar primero una palanca y después la otra porque la cabina dará la vuelta, entonces, para avanzar, en realidad tendremos que retroceder. Si te haces un poco de lío, no tienes más que observar el avance y la posición de las luces de recorrido de la consola central.

Para cuando volvamos a la sala de controles, los indicadores A, I, V se encontrarán encendidos en la consola que está a la derecha de la cabina sobre la que nos hemos estado moviendo. Activa el interruptor triple de la consola y la línea de carga del indicador nuclear se llenará al rojo. Ahora podemos pasar a todas partes en el barco porque la energía está restablecida. Haz volver la cabina después de observar la discusión entre Jan y su padre sobre el neurographicon. Entra en la cabina, pulsa uno de los interruptores amarillos y baja por la escalera que aparece en el interior de la misma. Entre las tuberías de las calderas encontraremos una lista de cosas que tenemos que hacer. Nos dará pistas:

•+ La pasajera G Thermon se queja de que la temperatura del vaporarium es baja. Aumente la temperatura de todas las calderas a 40º.

•+ La fuente del baño turco no muestra la relación correcta de las calderas. ¡Arréglela!

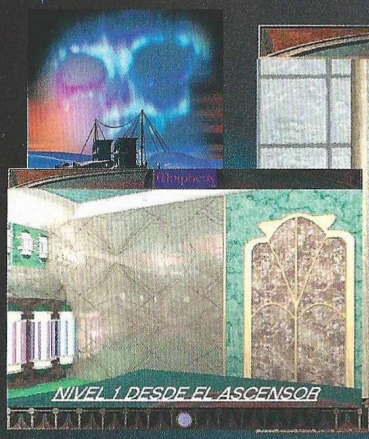
• Vuelva a orientar el lanzador de bengalas. Se puede disparar al mástil de forma involuntaria.¡Arréglalo!

Sal de la sala de máquinas subiendo por las escaleras por donde llegaste.

La prueba del Neurographicon salió mal: imágenes fantasmales y muchas complicaciones unidas a los delirios de inmortalidad de Jan

LAS PROYECCIONES Y EL ASCENSOR

Cuando salgas por la puerta de la sala de máquinas, verás que, muy cerca existe algo que parece un cuarto chino. Desde ahí se accede a la sala de proyecciones. Antes de entrar en la sala, mira en los jarrones de esa sala "china": son proyectores que deberás poner en funcionamiento para seguir el guión de la historia. Entra en la sala de proyecciones una vez que hayas escuchado todos los fragmentos de noticias en los jarrones accionando sus respectivas palancas. Vuélvete y encontrarás una postal en uno de los peldaños de las escaleras. Es una pos-



NIVEL 1 DESDE EL ASCENSOR

PUERTA DEL ASCENSOR

NIVEL 2 DESDE EL ASCENSOR

NIVEL 3 DESDE EL ASCENSOR

NIVEL 4 DESDE EL ASCENSOR

tal de Claire, la chica parapléjica. A la derecha, según entras en la sala, tendrás un proyector que debes usar también. Si te das la vuelta encontrarás frente a ti, justo debajo de la escalera principal, una puerta azul que es el ascensor.

NOTA: para cada uno de los personajes del juego tendremos que resolver diversos puzzles que se encuentran en el interior de sus sueños.

CUBIERTA 1: MEXLER

Entramos en el ascensor y subimos hasta la cubierta número 1. Cuando salimos, podemos ver sobre la barra del bar un cenicero. Si pulsamos sobre él, veremos al fantasma de nuestro amigo. Siguiendo por la puerta que se encuentra justo frente a la del ascensor, pasaremos hasta otro salón, con un globo terráqueo en el centro, en donde encontraremos una caja con varios departamentos llenos de habanos sobre una de las mesas. Al pulsar sobre ella veremos una animación. La tarjeta de Mexler está en el cajetín central de la parte superior. Podemos darle la vuelta con la mano y veremos un extraño dibujo que parece una clásica fuente.

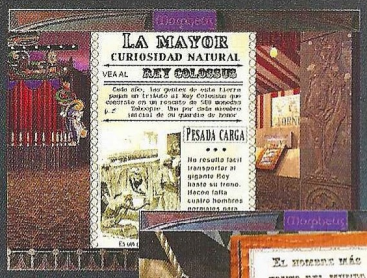
Esa misma fuente se encuentra en la cubierta 3. Baja con el ascensor desde donde te encuentras y da la vuela a las escaleras principales. Justo al pie de las escaleras hay una puerta en medio de la pared lisa. Si entras verás una estancia con puertas a los lados y con una maqueta del barco dentro de la vitrina central. Pasa hacia el fondo y atraviesa la puerta que está al final. Cuando se abra verás una fuente exactamente igual que la de la tarjeta. Junto a la fuente tendremos a Mexler y si miras dentro de la misma encontraremos otra tarjeta con la taza de un váter con cisterna en el reverso. Habla de porcelanas.

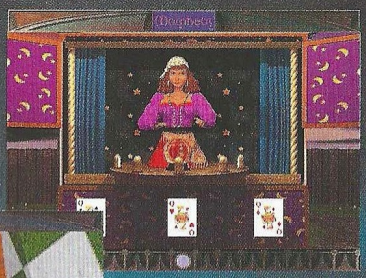
Si nos damos la vuelta sin movernos del sitio encontraremos una puerta en la que se lee "BAÑO DE LODO". Veremos vomitar al fumador en la taza de porcelana cuando nos acerquemos a ella. Encontraremos una llave dentro de la taza. Cógela, ve hasta la taquilla de Mexler y ábrela con la llave. Encontrarás un código escrito en el papel que se encuentra por detrás, junto a la foto de la gorda. El código es 386. Tendremos que salir a la zona de la fuente y desde allí al pasillo en donde se encuentran las habitaciones de los pasajeros. Es el distribuidor en donde encontraremos la vitrina con la maqueta del barco en el centro. Pues bien, la habitación de Mexler es la primera a la derecha según salimos.

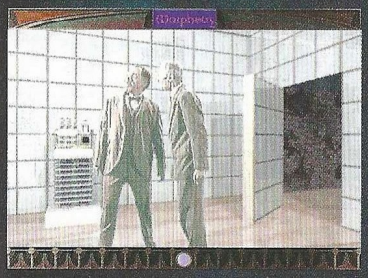
Introducimos el código y nos dirigimos directamente al escritorio negro con patas doradas que se encuentra frente a la cama. Sobre el mismo hay dos cajas, entre otras cosas. La que tiene un bajorelieve de un naipe con el as de picas, es la que contiene tres frascos. Uno de ellos lleva un suero rojo en su interior. La tarjeta que se encuentra por dentro de la tapa, menciona el código 318 para la retracción de la cápsula. Sal de la caja y el cursor, en lugar de un timón se habrá convertido en el frasquito de la poción roja. Busca a la derecha el ascensor y ve hasta el nivel 4. La cápsula de Mexler es la primera a la izquierda. A la derecha tendrás un aparato que parece un radiador. Introduce el código 318 subiendo o bajando las ruedas dentadas con los números. Acciona el interruptor de la derecha bajando la doble palanca. Se abre una puerta en la pared. Entra por ella hasta el Neurographicon y métete en la primera cápsula de la derecha, que se encuentra abierta. Sitúa el suero en el primer símbolo de la izquierda, la pica de la baraja. Serás transportado a un lugar con atracciones de feria.

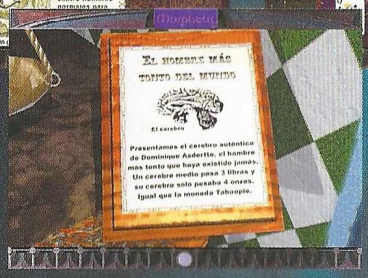
1- Prueba de las carreras:

Ve hasta la caseta en donde se encuentran los caballos de juguete en la pared. Pulsa sobre el arma que está en la esquina superior derecha y se te mostrará el resultado de la carrera. Verás que a cada posición corresponde un color y el nombre del caballo. Siempre son los mismos. Si te acercas al órgano verás que existen unos tubos









con idénticos colores que los que aparecen en la carrera para los caballos. Acércate al órgano y tira de los extensibles que se encuentran bajo los círculos de color de tal forma que la numeración sea idéntica a la posición que obtuvo el caballo con ese color en la carrera. No importa que falles porque el órgano te mantiene los aciertos. Así, comenzando desde la izquierda hacia la derecha, deberás estrirar el violeta hasta que aparezca un 4, el verde hasta el 3, el blanco hasta el seis, el azul déjalo en el 1, lleva el rojo hasta el 2 y el negro hasta el 5. Pulsa las teclas del órgano y se activará el tiovivo.

Sal cuando quieras del tiovivo y tendrás una carta que debes dar a la vidente que se encuentra frente a la bola de cristal. Cuando se la des, desaparecerá en su carruaje.

2- Prueba del peso

A la izquierda de la noria se encuentra una caseta para adivinar el peso de la fornida dama. Junto a la caseta hay un periódico enrollado en el suelo. Pulsa para ver lo que contiene. Entra en la carreta de las curiosidades. Se encuentra junto a la que tiene el mecanismo para adivinar el peso. Verás que el cerebro de D. Asdertte pesa como una moneda Tahoopie: 4 onzas. Junto a la noria, a la derecha verás unos cubos de basura. Si pasas junto a ellos podrás entrar en una pequeña carreta. Bajo la cama hay una maleta con información sobre el hijo de Beula, la gorda. Junto a la carreta de la pitonisa a la que le damos las cartas, se encuentra una especie de tapiz en el que vemos una balanza: a un lado está Colossus, que necesita cuatro hombres normales para llevarle, más una bolsa de dinero. Entre los dos pesan lo mismo que Beula. Por otra parte, en el indicador de fuerza que accionamos con el mazo, vemos que a un hombre normal le corresponden 75 libras.

Tenemos:

•Que Beula pesa tanto como Colossus + un saco de dinero.

•Que Colossus pesa 75 libras por 4, ya que son 4 los hombres normales que se encesitan para levantarlo. Serán 300 libras.

•Que el saco de Colossus tiene 500 monedas. Cada moneda pesa 4 onzas y una libra son 16 onzas. Como son 500 monedas por 4 onzas, tendremos 2000 onzas. Entre 16, son 125 libras.

125 libras del saco más 300 de colossu, hacen un total de 425 libras. Para ajustar el peso en la caseta de Beula, tienes que accionar las palancas rojas hasta ajustar la cantidad total en el indicador. Cuando eso ocurra, acciona la palanca negra que se encuentra en la esquina superior derecha y se te dará otro naipe que tendrás que llevar a la vidente. Como ves, llevamos dos y necesitamos un tercero.

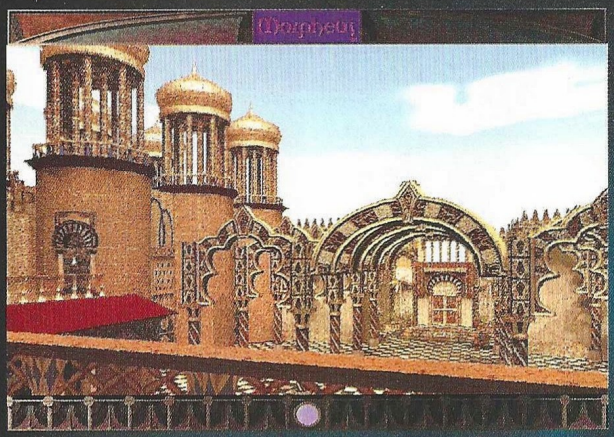
3- Prueba de la casa de la risa:

Entra en el interior de la casa de la risa y contempla la representación. Toma nota del orden con que se desarrolla la historia y ve, junto a los cubos de basura, hasta la parte de atrás de la valla de madera. Es la zona en donde entraste antes para mirar bajo la cama de Baula. Un poco más al fondo, a la derecha, encontrarás la puerta del escenario de la casa de la risa. Entra y acciona la palanca de las luces. Tendrás cinco cuerdas a la derecha. Tirando de ellas, la representación se desarrolla en el mismo orden que tú la has visto en el escenario, pero debes tirar de ellas en el orden en que has visto la actuación. Nosotros hemos seguido uno, que a continuación reproducimos, pero es probable que sea distinto dependiendo de la partida que se juegue o del ordenador en donde se haga. Lo mejor es que anotes el orden de los actos en la representación y luego pruebes con las cuerdas hasta que averigües cómo van. Nuestra combinación de cuerdas ha sido la siguiente: 1º: la que se encuentra a la derecha del todo / 2º: la del centro / 3º: la de la izquierda / 4º: la que está entre la del centro y la de la izquierda / 5º: la única que queda.

Cuando tengas las tres cartas y se las hayas dado a la pitonisa, volverás al Neurographicon. Podrás liberar a Mexler. Ahora tienes que ir de nuevo al ascensor para llegar al bar, a la cubierta 1.

SWAN

Mirando en la primera tarjeta que se encuentra sobre la mesa del bar, nada más salir del ascensor, encontramos que la Srta. Swan iba a utilizar para su actuación un arpa, un tambor y un oboe. Volvemos al ascensor. Vamos a la cubierta 2 y salimos por el gimnasio hasta la escalera principal por la puerta que se encuentra casi detrás de la del ascensor. No vayas hacia el frente porque entrarás en el gimnasio. Una vez fuera, jun-



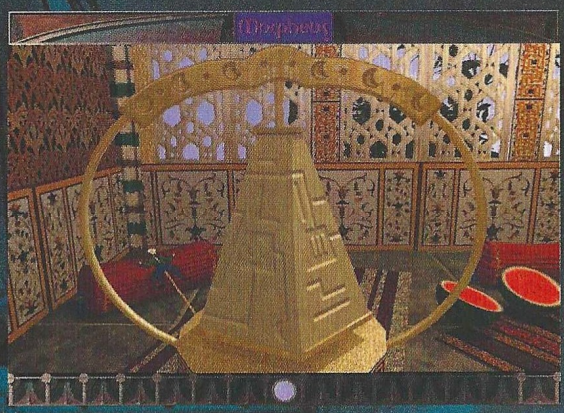
to a la escalera principal, y después de haber visto una nueva visión, seguimos hasta la puerta que se encuentra al fondo, a ese mismo nivel, que es la de la sala de baile. Al entrar iremos por la izquierda de la columna y nos situaremos frente a la máquina que se encuentra en el centro de la sala. Seleccionando arpa, tambor y oboe, y luego en la canción, "Los siete velos de Salomé" –con las ruedas en negro que hay a derecha e izquierda de la selección musical, obtendrás el código secreto de la habitación en las bombillas que hay sobre los discos en el mismo aparato: 5 – 6 – 8

Dirígete hacia la escalera principal y bájala. Entra por la puerta grande que está frente al tiro de escaleras y la primera puerta a la derecha es la habitación de Swan. Introduce el código 568 y entra. Ve hacia el escritorio y abre la caja que tiene una pluma tallada. Coge el suero y vuelve a la zona de las cápsulas a través del ascensor rodeando la escalera principal, hacia la cubierta 4 de nuevo. El código de retracción es 318.

Entra en la sala, ve al aparato que ya conoces, al que se encuentra a la derecha según se entra. Verás la animación y podrás entrar en el Neurographicón. Busca la cápsula vacía, entra y pon el suero en la pluma desde dentro. Llegarás a un palacio árabe. Busca una escalera para bajar al patio y ve hacia la puerta que se encuentra al final de

la zona de columnas, flanqueada por dos palmeras. Sal fuera del palacio y en el primer puesto que encuentras a la izquierda tienes que pulsar sobre la flauta que se encuentre colgada en vertical. Mientras su música suena, ve a la tienda del fondo y pulsa sobre la cesta de mimbre. Aparecerá una cobra calmada y se te dará una pluma. Serás transportado/a hasta el lugar a donde llegaste: pon la pluma sobre el objeto grande dorado que se encuentra en el centro de la habitación. Es una jaula que quedará al descubierto.

Bajamos al patio y nos situamos de espaldas a la fuente, frente a la puerta que da a la calle, que queda un poco lejos. Entramos por la primera puerta a la izquierda. Pulsamos sobre los tapices que hay detrás de las puertas en el interior de la habitación. Localizamos en la sala un raro artefacto con forma de pirámide. No es ni más ni menos que un bajo relieve en el que se muestra un recorrido: comienza en la parte superior con el símbolo de un sol, y un surco va recorriendo los distintos símbolos centrales en un orden predetermina-



do, hasta finalizar en una media luna. Pues bien, si salimos al patio y entramos directamente en las puertas que tenemos enfrente, también tendremos que entrar en las que están dentro de la habitación para pulsar sobre los tapices. Además veremos unas pipas de agua. Al activarlas el humo crea figuras idénticas a las que están grabadas en el artefacto de aspecto piramidal. Siguiendo en las pipas el orden de símbolos que aparece en el artefacto, obtendremos otra pluma. Situándote frente al grupo de 2 pipas, pulsa primero en la de la izquierda. Ve al grupo de 3 y pulsa en la del centro, luego en la de la derecha. Vuelve al grupo de dos y pulsa en la de la derecha. Ve finalmente al de 3 y pulsa sobre la de la izquierda. Podemos dar al pájaro otra pluma más.

Ahora iremos hasta una puerta grande que se encuentra en una pared bastante despejada muy cerca de la fuente. Es la sala a donde enviamos los tapices de las estancias pequeñas que se encontraban donde las pipas de agua y el artefacto piramidal. Para recolocar los tapices mostrando una historia, comenzamos por el que está a la derecha de la puerta de entrada, que no puede moverse. Después de componer la historia obtendremos la última pluma que debemos dar al pájaro. Swan ha sido liberada. Abandona la sala del Neurographicon.

GALTE

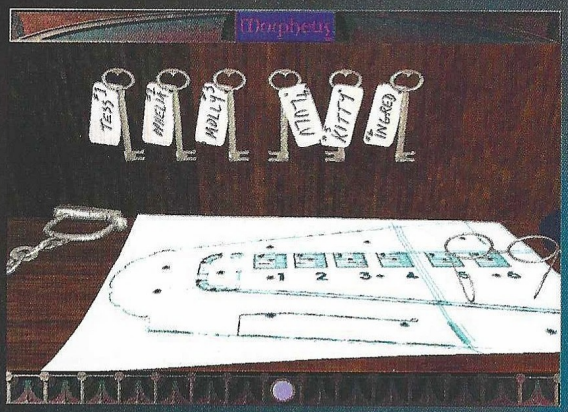
Entra en el ascensor y ve hasta la cubierta 2. Sal del ascensor y mira en el marco que está junto a la puerta de enfrente, a la derecha, después que pase la animación. Leo era peso Welter. Según entras por la puerta del gimnasio, la báscula se encuentra a la izquierda. Vemos que el peso welter está entre las 136 a las 155 libras. Pues bien, el código de su habitación es 155.

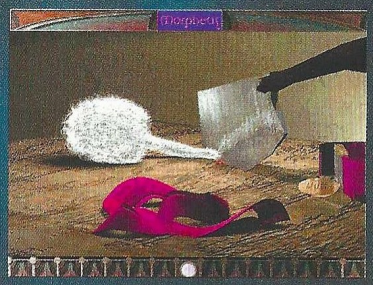
Salimos a la escalera principal por una de las puertas laterales y vamos hasta la habitación de Leo, que se encuentra justo a la izquierda de la vitrina con el barco. Introducimos el código 155 y entramos. Sobre la mesa del escritorio encontraremos una caja de madera con una rosa grabada en ella. La abrimos y obtenemos el suero. Vamos hacia el ascensor y descendemos hasta la cubierta 4. Entramos directamente por la puerta que ya conocemos, a la derecha, y bajamos al Neurographicon. Entra en la cabina que está abierta y suelta el frasco de suero sobre la rosa.

Estaremos en Irlanda en un momento. Tenemos que entrar al pub, que se encuentra más allá de la casa con la luz roja en la entrada. La puerta hace chaflán. A la izquierda de la diana, sobre una de las mesas se encuentra una caja con dardos. Hay seis. Empezando con el verde, el número 1, y terminando con uno blanco a rayas amarillas, el 6, numeraremos los demás. Cuando tocamos uno de los dardos lo lanzamos a la diana automáticamente. Pues bien, hay que seguir un orden de lanzamiento que es el siguiente: situándonos de espaldas a la puerta de la calle y mirando a la diana, de la mesa más alejada y que está más cerca de la diana, cogemos el dardo 3. Avanzando en las mesas hacia la puerta de la calle, cogemos de la segunda el dardo 1, y de la que está junto a la puerta el 5. Si ahora, desde nuestra posición de espalda a la puerta de la calle, miramos a la chimenea, tomamos el 6º dardo, de la mesa que está más cerca de la puerta. El dardo 2 de la mesa que está en el centro y el 4 de la caja que se encuentra en la mesa más a la izquierda, la que está más alejada de la puerta, junto a la chimenea. Entramos por la puerta verde y recogemos la rosa que se encuentra en uno de los extremos del cuadrilátero. Hay que dejarla en el puesto de flores junto al que aparecimos en Irlanda.

Entramos en la comisaría de policía, que está muy cerca. Entrando a la derecha, vemos seis mapas colgados en la pared. Sobre la mesa del fondo seis etiquetas con seis alfileres. Ophelia – rojo – 2, Tess – rosa - 1, Molly – verde – 3, Ingrid – amarillo – 6, Lulu – azul – 4 y Kitty – gris verdoso – 5. Los números se corresponden con las etiquetas de las llaves que cuelgan en la mesa que se encuentra al final de las celdas. Explicamos: el depósito de cadáveres está a la izquierda del mostrador. Si avanzamos un poco más entraremos en la zona de las celdas. Si avanzamos hasta la puerta encontraremos seis llaves con los seis nombres. Las celdas están numeradas del 1 al 6 contando desde la puerta de la oficina donde están las llaves. En la celda 1 –de Tess– vemos un guante azul, en la 2 –de Ophelia– lana y aguja, en la 3 –de Molly– una flauta, en la 4 –de Lulú– una taza de té, en la 5 –de Kitty– un sombrero, y en la seis –de Ingrid– un pendiente.

Salimos a la calle y vamos hasta la casa de huéspedes, que es la de la luz roja en la puerta, encontramos en el piso superior seis habitaciones. Relacionando los objetos encontrados en las celdas con los que hay en las habitaciones, y mi-





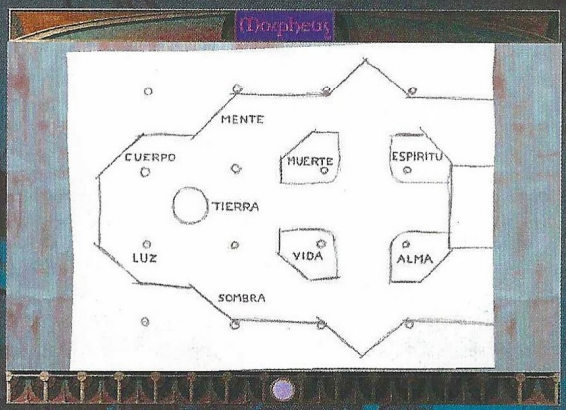
rando a través de una especie de gafas raras que se encuentran en el interior de las mismas averiguamos que Tess es de París, Ophelia de Londres, Molly de Nueva York, Lulú de Hong Kong, Kitty de Roma e Ingrid de Egipto. Ahora tenemos que colocar los colores de las chinchetas en los mapas correspondientes.: verde para Nueva York, en Roma el gris verdoso, en Inglaterra el rojo, en Hong Kong el azul, en Paris el rosa y en Egipto el amarillo. Hecho esto iremos hasta un archivo y podremos coger otra rosa.

Vuelve a la comisaría. En una de las mesas se encuentra un cartel ofreciendo una recompensa por un perro. A la izquierda del pub se encuentra la carnicería y dentro de ella una cuantas pruebas evidentes de lo que le ha pasado al perro. Si miramos la chapa que llevaba el can, podemos ver en el reverso a quién pertenecía. Si nos vamos hasta la casa de huéspedes y entramos en la biblioteca, a la izquierda de la escalera principal, sonará el teléfono cuando mires más de cerca sobre él. Ahora sí encontraremos el cadáver de la propietaria en el depósito de la comisaría. La última rosa se encuentra cuando tocamos el cuerpo. Llévala al carro de las flores. Acabas de liberar a Galte.

INGREDIENTES

Gracias a los documentales que pudimos ver por los jarrones de esa especie de sala china que estaba delante de la sala de proyecciones, sabemos que los ingredientes del suero de Malherbe, son la rana secreta, la orquídea del valle y la orquídea negra. Tendremos que ir hasta el nivel del salón de baile, cruzarlo y entrar en el invernadero. Subimos a la cubierta 2 por el ascensor y salimos a la escalera principal, de ahí al salón de baile y al fondo al invernadero. Si me pongo de espaldas a la vitrina que se encuentra en el invernadero, mirando hacia el salón de baile, veré una doble puerta grande al fondo. Voy hacia allá y dentro encuentro el plano del invernadero. Mirando en el plano y en el propio invernadero las tablillas de las plantas, descubro que los ingredientes del suero han sido localizados en el plano con los nombres de MUERTE, TIERRA y ALMA. En la cubierta 3, más allá de la maqueta del barco, y a la derecha de la fuente, nada más entrar en esa zona, está el laboratorio de hierbas. A la izquierda según entro encuentro una máquina en la que puedo señalar estos elementos. Al volcarse las cubetas, me da un código: 411. Es el del dormitorio del doctor Malherbe.

Desde el laboratorio hacia la maqueta del barco en la vitrina, la habitación de Malherbe es la primera a la izquierda según entramos en el distribuidor donde se encuentra la vitrina con la maqueta, yendo desde el laboratorio. Introducimos el código 411 y entramos en la habitación. Miramos en el escritorio y vemos en su diario que el código de la habitación de Claire Moon es 324. Es la puerta que se encuentra junto a la de salida que da a la escalera principal, a la derecha.



CLAIRE MOON

Vamos al escritorio y miramos en su diario. En la última nota hay una pista sobre el colgante cuando lo miras en el espejo.

THERMON

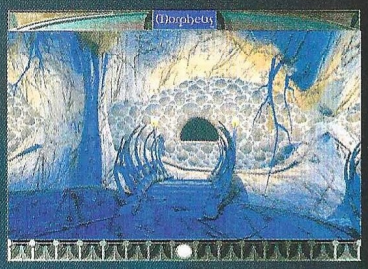
Salimos de la habitación de Claire y vamos hacia el lugar de la fuente. De espaldas a las tres puertas del fondo, vemos que la fuente tiene tres colores. Hay que recordar que en las calderas del reactor encontramos una nota sobre

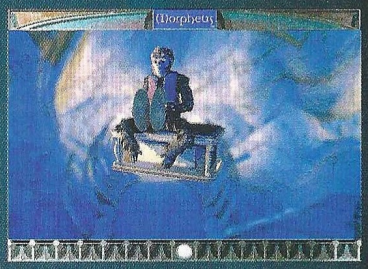
las calderas: deben estar a 40º. Bajo el rótulo de frigidarium pongo la temperatura a 40º, la del vaporariom a 120º y la del tepidarium a 80º. Ahora puedo entrar en los tres. Entramos en el vaporarium y al encender los grifos de la sala interior, vemos en el cristal de la puerta, entre el vaho, la frase "SALMO 24.4" Vamos a la puerta del dormitorio de Thermon y ponemos el código 244: está a la izquierda de la maqueta del barco según salimos. En su escritorio está la caja con una llama grabada y el suero. Vamos a la cubierta 4 y entramos hasta el Neurographicon. Accedo, como ya sabemos, a los sueños de Thermon.

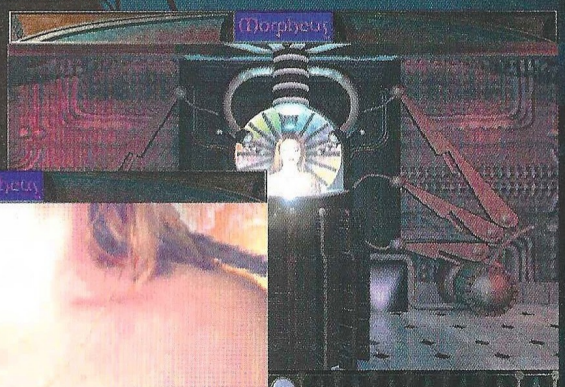
Miro en el interior de la cabaña las esculturas ardiendo. Salgo y subo a la colina de la derecha. Giro con el cursor del ratón haciendo que los tambores coincidan con él para que suene hasta que entro en trance. Cuando despierto puedo apagar una estatuilla del interior de la cabaña. Salgo y voy hacia el puente de la izquierda. Avanzo hasta que encuentro la entrada a una cueva. Prueba las palancas de esa especie de mecedoras que hay en la sala: cada una hace una cosa distinta. Uno abre un iris en el techo para que entre luz, el otro mueve la esfera del fondo, que tenemos que dirigirla hasta que ilumine el camino de salida por el techo, y el tercero nos dejará salir por arriba. Tenemos que mirar a los lados hasta que se ilumine una especie de entramado de palos. Luego avanzamos hasta la cascada y ya tenemos otra de las llamas. Apagamos con ella la segunda estatuilla.

Ahora salimos de la cabaña y nos dirigimos de nuevo hacia el puente. Al llegar a la cueva giramos por la playa hacia la izquierda. Encontraremos un obelisco donde podremos entrar. Vamos entrando en los nichos de debajo del obelisco hasta que veamos un mono y nos asuste. Cogemos la estatuilla y la ponemos sobre la lápida de la derecha que tiene tallado el ángel. Cuando salgamos tendremos la última llama.

Recordemos que la puerta de algún sitio tenía una llave que era el dibujo del colgante reflejado en un espejo. Es la llave de la puerta de Jan Pharris. Me voy a la cubierta 3, y la habitación de Jan está entre la puerta del ascensor y el salon chino de las proyecciones. Para saber la combinación exacta, recuerda que debes copiar el dibujo del colgante de Claire y anotar su reflejo. Ponlo en la cerradura de la puerta y ábrela. Ve al espejo del cuarto de Jan. Cuando rompa el espejo, aparecerá el código de la puerta de la habitación de su padre. En realidad es una "P". Entra en la cápsula del fondo. Entra hasta el final del túnel. Si te das la vuelta antes de llegar hasta el personaje congelado, encontrarás un pico. Rompe el hielo que le cubre con él. Mira en el diario y luego en la nota sobre la mesa.

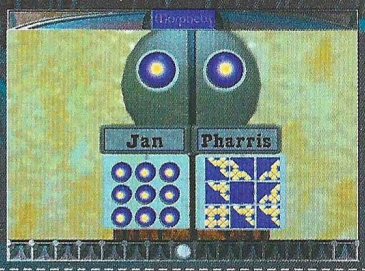






CLAIRE

Al salir de esta cápsula, puedo caminar hacia el fondo del Neurographicón y acceder a la cámara en donde se encuentra Claire. Ella sigue viva y tengo que acercarme mucho para ver su colgante.



Especial Top Secret

"El fin de los días"

Lógicamente, nos referimos al verano, una de las épocas del año más esperadas por todo el mundo. Como todo lo bueno, ya llega a su fin, pero algo bueno tenía que tener, y no es otra cosa que la inminente llegada de lanzamientos y de juegos muy esperados por todos. De momento, y mientras se consume lo poco que queda de él, os ofrecemos unos trucos para los juegos más nuevos que podéis encontrar en el mercado. Esperamos que los disfrutéis... mientras podáis.

DARK REIGN 2

Este título es, posiblemente, uno de los juegos más trabajados de los últimos meses, a pesar de poseer algunos fallos. Además de los increíbles gráficos con los que cuenta, en Dark Reing 2 encontraremos una buena jugabilidad, aunque en algunas misiones tendremos que sudar lo indecible para acabar con el enemigo. Por eso, si estás atascado en un nivel en particular, puedes hacer uso del truco que te proporcionamos a continuación.

Para que todo funcione de un modo correcto, tendrás que, después de haber completado la instalación y haber introducido el código del CD antes de jugar, salir del juego y abrir las propiedades del acceso directo al juego. Una vez ahí, tendrás que añadir lo siguiente a lo que ya hay:

-cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"

Para que lo veas más claro, al final te debe quedar así:

C:\Juegos\dreing2\dr2.exe" -cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"

Ahora, lo único que tendrás que hacer será ejecutar el juego mediante el acceso directo y, una vez empiece, abrir el menú a través del botón "Tools", situado en parte inferior izquierda de pantalla. Selecciona "Load" y la campaña que desees.

Luego, vuelve a seleccionar "Tools" y "Play Mission" para jugar la que hayas elegido.

Ya sólo te queda disfrutar con todos los escenarios del juego.

TACHYON

Aquí tenemos un nuevo simulador espacial, con el que sin lugar a dudas pasaremos un buen rato. El mecanismo del juego es similar al visto con anterioridad en títulos similares, es decir, tendremos que ir superando misiones de todo tipo acabando con los enemigos que nos salgan al paso.

Si alguna de las misiones se te resiste, puedes utilizar los códigos que te proporcionamos a continuación.

Para poder introducirlos, debes pulsar el número 7 del teclado numérico. Una vez lo hayas pulsado, aparecerá una ventana, que será en la que introduzcas lo códigos.

IM A CHEATER	Trucos activados
ONE MILLION DOLLARS	Consigue 5000 créditos
QUICKENING	Modo Dios
COME GET SOME	Armamento al máximo
DILITHIUM	Energía al máximo
THERE IS NO SPOON	Regresa a la base victorioso
BOOM STICK	Todos los ítems disponibles
RAGTAG	Todas las naves disponibles
KESSEL RUN	Mejorar la nave
SAY AHH	Abre una puerta cerrada

Por último, para ir durante todo el rato a velocidad de "Afterburner" sin gastar estos, debes de acelerar usándolos y pulsar la tecla Q, manteniéndola pulsada todo el rato. Si lo has hecho correctamente, tu nave mantendrá esa velocidad sin necesidad de gastar la energía que nos la proporciona.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Este juego es, posiblemente, uno de los mejores de cuantos han aparecido sobre Star Trek.

Para usar de un modo correcto los trucos que te proporcionamos, tienes que hacer que la consola aparezca mediante la tecla "\", situada al lado del

número 1. Una vez la tengamos delante, escribe en ella "sv_cheats 1" para que los trucos se activen. Luego, escribe el que más te convenga.
god: Modo Dios
noclip: Atravesar paredes
undying: 999 de salud y 999 de armadura
give #: Consigue un ítem (Mirar más abajo)

Ítems:
Phaser / Tetryon Disruptor / Compression Rifle / Scavenger Rifle / IMOD / Tricorder / Health/ Ammo / All

NOTA: Es posible que, si se introducen varios códigos de manera simultánea, el juego no funcione del modo que debe, por lo que recomendamos usarlos poco a poco y por separado.

KISS PSYCHO CIRCUS

El juego en el que han participado los componentes del grupo KISS ya está entre nosotros. Se trata de un "shooter" plagado de elementos, así como de una banda sonora atronadora.

Si eres un fiel seguidor de este tipo de juegos y de la banda, es bastante probable que lo tengas o estés pensando en adquirirlo.

Si es así, aquí tienes algunos códigos que te ayudarán a superar los distintos niveles.

Para que funcionen tienes que, mientras estás jugando, pulsar la tecla "Ñ" para que la consola aparezca ante ti. Luego sólo tienes que introducir los códigos que quieras.

NoClip: Atravesar paredes
Spectator: Tu personaje vuela
ChaseCam: 5 modos de cámara distintos
NextArmor: Incrementas el poder de tu armadura
PrevArmor: Reduces el poder de tu armadura
NextMonster: La cámara se sitúa en el enemigo más cercano

EARTH 2150

Para tener algunas comodidades en este juego has de seguir los siguientes pasos: dentro de una partida, pulsa ENTER. Te aparecerá en la pantalla un cursor con el que podrás comenzar a escribir. Teclea I_wanna_cheat y vuelve a presionar ENTER.

Ahora ya podrás introducir cualquiera de los códigos que te proporcionamos. Pero recuerda que cada vez que quieras introducir un nuevo código deberás pulsar otra vez la tecla ENTER.

x-mas_pack	Reparación completa
fireworks	Minas
armageddon	Lluvia de Meteoritos
no_more_secrets	Mapa Completo
no_one_hides	Visiona todas las unidades
i_love_this_game #	Consigue # de CR
i_hate_limits #	Marca el límite de unidades # CR
einstein 0/1	Exploración rápida, 0=Off, 1=On
help_me_please!!! 0/1	Exploración rápida solo jugador, 0=Off, 1=On
the_hammer_of_thor	Mata a los enemigos en un rango de 8
massacre	Termina con todo en un rango de 8
see_you_next_life	Destruye la unidad seleccionada
hasta_la_vista_enemigos	Destruye todas las unidades y objetos visibles
bad_time_bad_place	Daña a todas las unidades cercanas
eagle_eye	Ver todo
let_be_darkness	Niebla

RAYMAN 2

Las aventuras del popular Rayman siguen cautivando a millones de seguidores, no en vano la primera entrega de este juego vendió en todo el mundo más de 4,5 millones de unidades.

Sin embargo, hay que reconocer que aunque esta segunda entrega es de lo más simpatica y divertida, intentar completarla no resulta nada sencillo.

Si quieres unos truquillos para facilitarte las cosas haz lo siguiente: teclea mientras estes jugando "globorulex" (todo seguido sin las comillas). También puedes usar estos codigos desde el menú (pulsa Esc para acceder a él):

glowfist: Más poder de disparo
gimmelife: Añade energía a tu barra de vida
gimmelumz: Añade lums a tu marcador
gothere: Te permite elegir el nivel que quieras (usa los cursores para seleccionar el que te apetezca)

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 6 JUEGOS "BIG RED RACING" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 56 DE CGW SON:

DAVID FERNANDEZ MUÑOZ ..... PONFERRADA (LEON)
FRANCISCO DIAZ BARRERA ..... LUCENA (CORDOBA)
MARIO JIMENEZ MAROTO ..... UGENA (TOLEDO)
ERIC RIAL MEDINA ..... PUIG-REIG (BARCELONA)
FERNANDO TOMAS VIDAL ..... TERUEL
MIQUEL MELENDEZ BORJAS ..... TOSSA DE MAR (GIRONA)

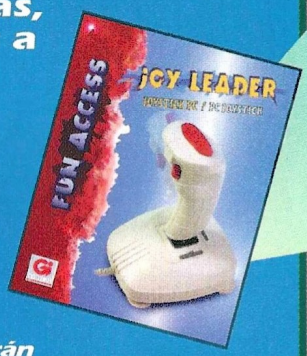
LOS GANADORES DE LOS 25 JUEGOS MORPHEUS DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 56 DE CGW SON:

JESUS VIÑAS BALBAS ..... ALCORCON (MADRID)
JOSE LUIS ARES GOMEZ ..... REINOSA (CANTABRIA)
JUAN JOSE GALLARDO CAÑAVERAS ..... MADRID
ITZIAR VALLEJO LEKANDA ..... SANTURTZI (BIZKAIA)
MANUEL SANTOS AMBROSIO ..... MÁLAGA
RUBEN OÑA GONZALEZ ..... IZARRA (ALAVA)
TJUAN CARLOS RUBIO PRESTEL ..... TOLEDO
PABLO VAZQUEZ FERNANDEZ ..... A CORUÑA
PABLO DIAZ PEDREIRA ..... EL TEMPLE (LA CORUÑA)
JON IKER ARANBARRI BELDARRAIN ..... AMOREBIETA (VIZCAYA)
IÑAKI VELAR GARCIA ..... CORIA (CÁCERES)
LUIS MARCOS ALEIXANDRE CASTELLANO ..... PTO.SAGUNTO (VALENCIA)
ROBERTO MANUEL JIMENEZ GALVEZ ..... OGIJARES (GRANADA)
JORGE SANCHEZ LAFUENTE VILLALOBOS ..... LEON
XAVIER GIMENEZ SEGOVIA ..... SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)
ANGEL MANUEL GARCIA ESTEBAN ..... MADRID
JOSE ERCOREA ZULVETA ..... BERMEO (VIZCAYA)
PACO CALABUIG FUSTER ..... CASTELLON DE RUGAT (VALENCIA)
JOSE NAVARRO CORRECHER ..... VALENCIA
TOMAS RULL GONZALEZ ..... EL ALQUIAN (ALMERIA)
CARLOS ERRONDOSORO BELTRAN ..... RENTERIA (GUIPUZCOA)
FERNANDO ALVAREZ IGLESIAS ..... CADIZ
JOSE LUIS NUÑEZ VEGA ..... TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO)
ALEJANDRO GARZON PASCUAL ..... BARAKALDO (VIZCAYA)
LUIS CEA LOPEZ ..... VALENCIA

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 JOYSTICKS "JOY LEADER"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

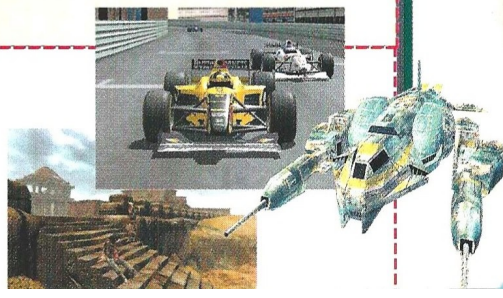
Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Cupón de votación nº 58

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



CD.....58

Al igual que todos los meses desde hace bastante tiempo, este mes te ofrecemos otro CD-ROM con las demos más actuales. Este mes podrás encontrar, entre otras, una de A Sangre Fría, las esperada aventura de Revolution, creadores de la fantástica saga Broken Sword. En ella encarnas a un espía, y deberás resolver una buena cantidad de enigmas, además de salir ileso. También cabe destacar la demo de Sydney 2000, en la que emularás a los mejores atletas del mundo con motivo de las próximas olimpiadas. La prueba a la que podrás jugar en la demo corresponde a la de salto de vallas, y a buen seguro que te gustará, tanto por lo fácil que resulta jugar con él como por el trabajado apartado gráfico con el que cuenta. En la sección vídeos podrás reír sin parar con el nuevo trabajo de Alcachofa Soft, creadores de "Drásculа" y "Mortadelo y Filemón: El Sulfato Atómico". En su nuevo trabajo, llamado El Secreto de Isla Alcachofa, podrás comprobar la calidad que atesora este título, que sin lugar a dudas hará las delicias de los jugadores más veteranos.

El CD de este mes incluye un menú interactivo que te permitirá acceder a todos sus contenidos. En los diferentes menús, pulsa el icono de la lupa para obtener información acerca de la aplicación, vídeo o demo, y la flecha para ejecutar el programa de instalación o ver el vídeo.

Si por algún motivo este menú no arranca automáticamente al introducir el CD en la unidad de CD-ROM, abre Mi PC, pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM y ejecuta el programa CGW58.EXE. Si prefieres acceder directamente a los contenidos del CD si utilizar el menú, las demos están dentro de la carpeta APLICACIONES, las utilidades en APLICACIONES/UTIL, y los vídeos y Top Secret Interactivo en la carpeta DIR.

Como siempre, las utilidades que incluimos te servirán para salir de algún que otro apuro, como por ejemplo DirectX 7.

Este mes te ofrecemos, dentro de la sección TSI, la guía completa de Diablo II, uno de los mejores juegos de los últimos meses.

NO PROPORCIONAMOS PISTAS POR TELÉFONO.

SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar. 2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente. 3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes. Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo. Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 327 79 50, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Este teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM, y en él no se proporcionan pistas.

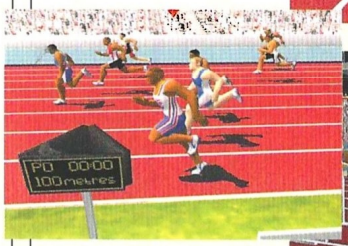
DEMOS JUGABLES

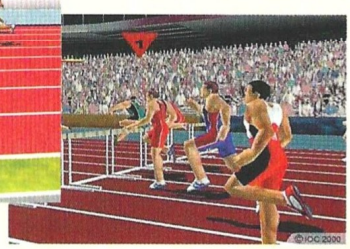
SYDNEY 2000

La Olimpiadas están muy cerca, y con ellas ya empiezan a llegar juegos que se ocupan de emularlas. Hasta que empiecen, podrás ir abriendo boca con esta demo, en la que podrás participar en una prueba de salto de vallas.

REQUISITOS MÍNIMOS: P200, 64MB de RAM, SVGA

CONTROLES: Las teclas por defecto son: Z y X para correr y C para saltar, pero podrás cambiar la configuración en las opciones.





UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 7

CARPETA: DIRECTX7 INSTALACIÓN: DX70spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX7.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 INSTALACIÓN: QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.

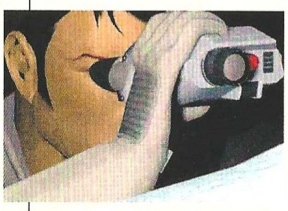
NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

A SANGRE FRÍA



La nueva aventura de Charles Cecil, creador de la saga Broken Sword, hará las delicias de todos aquellos que disfruten con las buenas aventuras. La demo está en inglés, pero el juego estará íntegramente en castellano. ¡Qué la disfrutes! **REQUISITOS MÍNIMOS:** P266, 64MB de RAM, SVGA. **CONTROLES:** Para mover al protagonista deberás utilizar los cursores, pero si accedes a las opciones podrás configurar los controles del personaje.

VIDEO

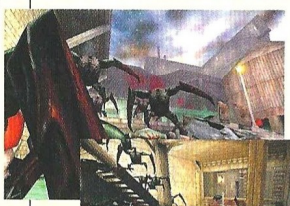
EL TESORO DE ISLA ALCACHOFA

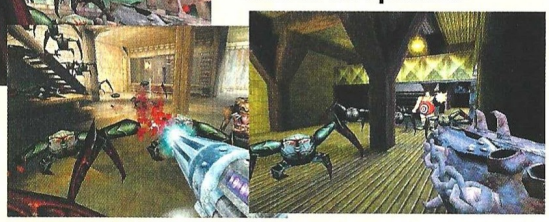
Échale un vistazo a este divertido video, de un juego español no menos divertido. El Tesoro de Isla Alcachofa es el nuevo juego de los creadores de Drácula, y a tenor de lo que se puede ver en esta presentación es su mejor trabajo hasta el momento.

KISS PSYCHO CIRCUS

Si eres un fanático de la música heavy y también de los "shooters", te agradará echar unas partidas a esta demo. Está inspirada en los míticos componetes del grupo musical Kiss, así que has de saber que contiene un humor bastante "ácido".

REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 64MB de RAM, Aceleradora 3D. **CONTROLES:** Podrás elegir a cuatro personajes con los que jugar, y para controlarlos deberás usar el teclado y el ratón. Puedes cambiar la configuración en las opciones.





EARTH 2150

A todos los seguidores de la estrategia les gustará este juego, tanto por su apartado gráfico como por la sencillez a la hora de controlar las unidades. Prepárate para derrotar al enemigo.

REQUISITOS MÍNIMOS: P200, 16MB de RAM, Aceleradora 3D. **CONTROLES:** Emplea el ratón para desplazar a tus unidades.

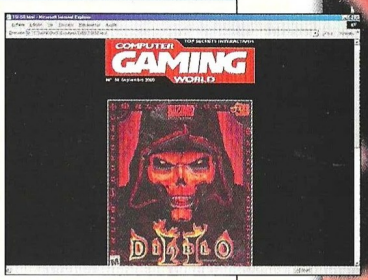
TOP SECRETS Interactivos

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE LOS TOP SECRETS INTERACTIVOS. SOLUCIÓN COMPLETA PARA DIABLO II

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta DIR/TSI58 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-58. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows. El texto también está incluido en el raiz del CD-ROM, nada más abrirlo, dentro del documento D2GUIA.RTF, que puedes abrir e imprimir con Word, Wordpad o el visor de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Atlantis II	Friendware
2	Outcast	Infogrames
3	Drácula	Friendware
4	Grim Fandango	Electronic Arts
5	Traitors Gate	FX Interactive

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Civilization CTP	Proein
2	Commandos MADD	Proein
3	Age of Empires II	Microsoft
4	Commandos	Proein
5	Age of Empires	Microsoft

TOP 5 ACCION

1	Resident Evil 2	Virgin
2	Half-Life	Havas
3	SWE1: Racer	Electronic Arts
4	Tomb Raider III	Proein
5	Drakan	Virgin

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 7.0	Dinamic
2	FIFA 99	Electronic Arts
3	Fútbol Int. 2000	Microsoft
4	FIFA 2000	Electronic Arts
5	PC Fútbol 2000	Dinamic

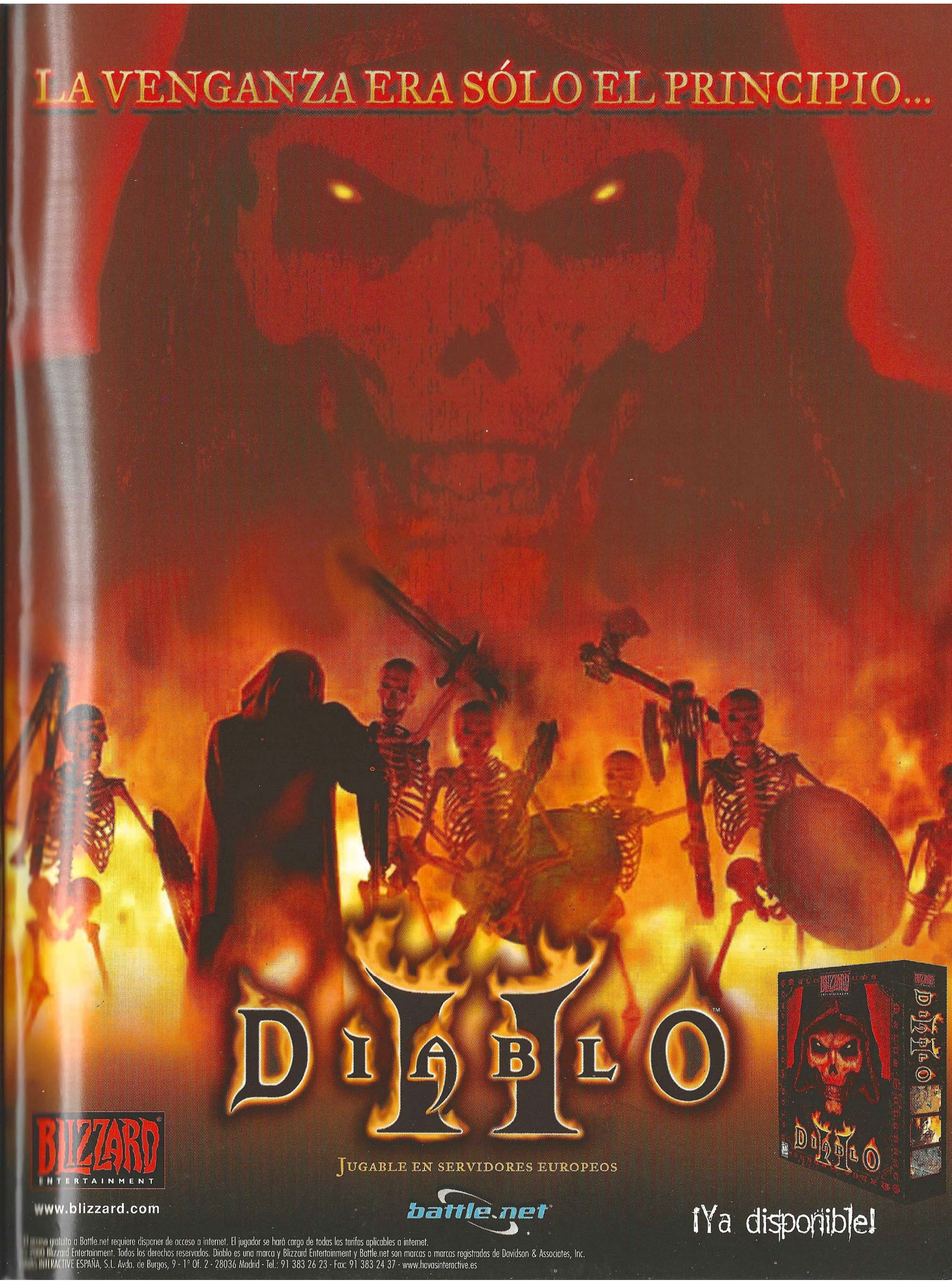
TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	Rally Masters	Infogrames
3	Flight Simulator 2000	Microsoft
4	Flanker 2.0	Proein
5	Superbike 2000	E.Arts

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
2	Half-Life	Havas	ACC.
3	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
4	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
5	Civilization: CTP	Proein	EST.
6	GP 500	Proein	SIM.
7	Tomb Raider III	Proein	ACC.
8	Drakan	Virgin	ACC.
9	Tomb Raider IV: TLR	Proein	ACC.
10	Commandos: MADD	Proein	EST.
11	Unreal	Friendware	ACC.
12	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
13	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
14	Age of Empires II	Microsoft	EST.
15	Kingpin	Proein	ACC.
16	Atlantis II	Friendware	AV/R.
17	Outcast	Infogrames	AV/R.
18	Commandos	Proein	EST.
19	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
20	Fútbol Internacional 2000	Microsoft	DEP.
21	Messiah	Virgin	ACC.
22	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
23	Age of Empires	Microsoft	EST.
24	Diablo II	Havas	AV/R.
25	Traitors gate	Fx Interactive	AV/R.
26	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
27	Anno 1602	Infogrames	EST.
28	Quake II	Proein	ACC.
29	Shadowman	Acclaim	ACC.
30	Quake III Arena	Proein	ACC.
31	Gabriel Knight III	Havas	AV/R.
32	Civilization II	Proein	EST.
33	Silver	Infogrames	AV/R.
34	Devil Inside	Friendware	ACC.
35	Nocturne	Proein	ACC.
36	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
37	Tzar	FX Interactive	EST.
38	Los Sims	Electronic Arts	EST.
39	Nox	Electronic Arts	AV/R.
40	TrickStyle	Acclaim	ACC.
41	MDK 2	Virgin	ACC.
42	Simon the Sorcerer 3D	Proein	AV/R.
43	Sanitarium	Erbe	AV/R.
44	Morpheus	Fx Interactive	AV/R.
45	Martian Gothic	Virgin	AV/R.
46	PC Fútbol 2000	Dinamic	DEP.
47	Starcraft	Havas	EST.
48	Rally Masters	Infogrames	SIM.
49	Dino Crisis	Virgin	ACC.
50	PC Selección Española	Dinamic	DEP.

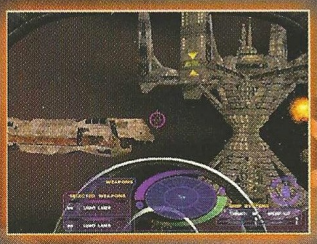
▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*


LA VENGANZA ERA SÓLO EL PRINCIPIO...
DIABLO II
JUGABLE EN SERVIDORES EUROPEOS
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com
battle.net
¡Ya disponible!
El acceso gratuito a Battle.net requiere disponer de acceso a internet. El jugador se hará cargo de todas las tarifas aplicables a internet.
© 2000 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados. Diablo es una marca y Blizzard Entertainment y Battle.net son marcas o marcas registradas de Davidson & Associates, Inc.
HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. Avda. de Burgos, 9 - 1º Of. 2 - 28036 Madrid - Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37 - www.havasinteractive.es

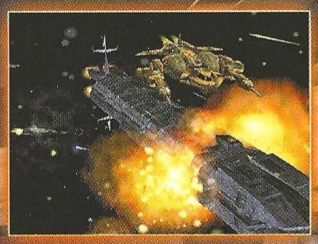
EL PELIGRO ES TU NEGOCIO

Explora un inmenso y variado universo.

Toma decisiones que te harán ganar amigos... y enemigos.



Personaliza y vuela en hasta 11 naves diferentes.



Compite con otras 120 personas vía Novaworld.

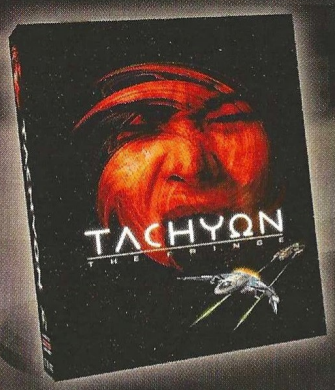
Eres Jack Logan, una "molestia" intergaláctica y uno de los mejores pilotos mercenarios del sistema solar.

Prepárate a vivir una de las aventuras espaciales más intensas jamás creada.

TACHYON™

THE FRINGE™

www.novalogic.co.uk



NOVALOGIC

Friendware

PC CD-ROM

DOLBY SURROUND

NovaWorld™

©2000 NovaLogic, Inc. NovaLogic and the NovaLogic logo are registered trademarks and NovaWorld, the NovaWorld logo, Tachyon; The Fringe and Voice-Over-Net are trademarks of NovaLogic, Inc. in the United States and/or other countries. SurroundSound decoding hardware required for Dolby SurroundSound. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporations. 3dfx is a trademark of 3dfx Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. U.S. Patent #s 5,625,759 and 5,550,959. Printed in the E.U.